カカカン
New Naruto 3D&T
NARUTO RETORNA!!
☆連載10周年YEAR突入だってばよ巻頭カラー!!
NARUTO -ナルト-
←漫画の続きは25ページから!!
●今週号のJC掛け替えカバーも大注目だってばよ!!
430: NARUTO RETORNA!
岸本斉史

O Mundo de Naruto

O mundo de Naruto é rico e complexo. É uma mistura da sociedade antiga e moderna, com energia elétrica e TVs, mas onde a técnica ninja substituiu armas e medicina convencional, as pessoas têm tendência de viajar a pé ou mandar mensageiros ao invés de viajar de carro ou usar o telefone para chamar alguém.
Os países são similares à política feudal do Japão. Cada um opera uma entidade política diferente, governado por uma monarquia, ocasionalmente países assinam tratados de paz. Vilas ocultas são lugares onde o povo é treinado para virar ninja. Ninja é um valioso recurso econômico para os países porque eles fazem missões para quem estiver disposto a pagar.
Cada missão tem um rank diferente, classificadas de acordo com a sua dificuldade, periculosidade e preço.

Países e Vilas

A geografia do mundo de Naruto é dividido por varios países. Um lorde feudal controla cada país, que são compostos por várias cidades, onde, em algumas, existem vilarejos escondidos, onde são treinados ninjas. Estes países têm nomes relacionados com os jutsus mais praticados na região, ou seja, possuem nomes de elementos da natureza (ex: água, fogo, terra e etc.). Deixamos explícito também que dentro destes países ainda existem outras vilas ou feudos com líderes e leis diferentes, mas o destaque mesmo são as vilas ocultas de cada país, principalmente pela formação dos melhores ninjas. O uso da vila oculta é uma estratégia de proteção para os segredos que a vila usa para treinar seus ninjas, pois cada uma das vilas pode desenvolver jutsus incríveis, que, se desvendados por outros países; acabaria por prejudicar estas vilas. Nas principais vilas de cada país, é dado o título de Kage ao líder, que pode ser também o título relacionado com o elemento respectivo que dá nome à vila (Ex: Vila da Folha > Hokage.).

Os cincos principais países e seus Kakurezatos (Vilas Ocultas/Secretas)

País da Água

Lider: Mizukage
Descrição: Com seu território limitado por ser formado por várias ilhas no meio do mar, esse país é especialista em defesa, embora seus ninjas também possuam habilidades fantásticas e total domínio de Jutsus relacionados à água (Suiton). Apesar dos incríveis ninjas, o país sofre vários conflitos internos.

Vila Oculta da Névoa

Nome: Kiri Gakure no Sato
Descrição: Se situa em uma ilha e de manhã sempre há um denso nevoeiro, origem do nome da vila. É também conhecida como "Névoa de sangue" devido a sua fama de sangüinária. Os Shinobis dessa vila têm a reputação de nunca desistirem e sempre continuarem a lutar mesmo que a morte seja certa.

Pais do Fogo

Líder: Hokage
Descrição: É o mais rico e poderoso entre seus vizinhos, por essa fama os pedidos que vem até eles são enormes, mesmo assim o pagamento é bom. Eles fazem qualquer tipo de missão desde que se pague antes, de resgate de gatos a assassinatos de Lordes Feudais (Daymios).

Vila Oculta da Folha

Nome: Konohagakure no Sato

Descrição: é o maior, mais forte e mais rico que seus vizinhos. Por causa dessa fama os pedidos que vêm até eles são enormes, mesmo assim o pagamento é bom.

Vila Oculta da Fumaça

Nome: Kemurigakure no Sato
Descrição: Não se sabe muito sobre esta vila, apenas que também está situada no País do Fogo. Não existem muitos ninjas nessa vila, e os poucos que existem não são muito fortes.

País da Terra

Líder: Tsuchikage
Descrição: É um dos paises mais poderosos, porém, pouco explorado. Diz ser formado por grandes montanhas e penhascos.

Vila Oculta da Pedra

Nome: Iwagakure no Sato
Descrição: Talvez pelo nome pode ser que seja uma vila com muitos pedregulhos em volta para se usar como defesa, como se fosse a entrada da Vila Oculta da Areia, ou então pode ser que fique num penhasco.

País do Trovão

Líder: Raikage
Descrição: Um país também pouco explorado. É um dos grandes países do mundo de Naruto. Esse país é composto de grandes montanhas com córregos em seus vales.

Vila Oculta da Nuvem

Nome: Kumogakure no Sato
Descrição: Possue esse nome pois localiza-se em meio a montanhas com nuvens em seus picos, local onde estão várias casas.

País do Vento

Líder: Kazekage
Descrição: é muito extenso e seco, com grande deserto com várias ventanias e suas vilas são normalmente encontradas próximas a fontes de água. Apesar da maior parte do país ser inabitável, a população é grande e próspera, graças a suas freqüentes trocas e negócios com o País do Fogo.

Vila Oculta da Areia

Nome: Sunagakure no Sato
Descrição: Sempre foram muito individualistas, nunca confiando nos outros. Mesmo com alianças não gostam de depender dos outros, o que fazem constantemente.

Outros Países Ninjas e suas Kakurezato

País da Cachoeira

Kakurezato: Vila Oculta da Cachoeira (Takigakure no Sato)
Líder: Lorde Feudal
Descrição: Os Shinobis dessa vila não possuem um elemento especifico. Porém Nessa vila existe uma grande árvore que uma vez a cada 100 anos solta 1 litro de uma água especial chamada por eles de "Agua Heroica". Quem a bebe almenta seu chakra quase 200 vezes mas depois fica muito fraco. A Vila Oculta da Cachoeira é rodiada de cachoeiras e tem muitos pantanos.

País da Chuva

Kakurezato: Vila Oculta da Chuva (Amegakure no Sato)
Líder: Líder da Akatsuki
Descrição: situa-se em uma planície onde chove muito com freqüência embora aconteçam alguns, raros e belos, dias de sol. Onde as ruas e suas terras são bastante úmidas. Rodeada por um muro e com um portão na entrada (onde todos os visitantes invasores e afins deverão se apresentar). A população é hospitaleira e possui grandes shinobis que defendem a vila com a vida. Os Shinobis dessa vila têm como elemento específico como base a água, mas usam com certa freqüência armas como agulhas.

País das Fontes Termais

Kakurezato: Vila Oculta das Fontes Termais (Yugakure no Sato)
Líder: Lorde Feudal
Descrição: Não Há
Curiosidade: A Vila Oculta das Fontes Termais era pacífica e por isso Hidan resolveu matar a todos nela, para conseguir a imortalidade que o Deus Jashin o tinha prometido, não se sabe se o país foi extinto junto da vila.

País da Grama

Kakurezato: Vila Oculta da Grama (Kusagakure no Sato)
Líder: Lorde Feudal
Descrição: Os Shinobis dessa vila não têm um elemento especifico.

País da Lua

Kakurezato: Vila Oculta da Lua (Getsugakure no Sato)
Líder: Lorde Feudal
Descrição: É uma ilha no formato de uma lua crescente. O país parece ser muito rico.

País da Montanha

Kakurezato: Vila Oculta da Libélula (Tonbogakure no Sato)
Líder: Lorde Feudal
Descrição: Há trinta anos guerreou contra Konoha, porém, depois de um ataque surpresa bem sucedido, houve um acordo de paz. No entanto, dois dias após, o país foi atacado por outras vilas, que se aproveitaram da situação. Não se sabe se sobreviveu alguém.

País da Neve

Kakurezato: Vila Oculta da Neve (Yukigakure no Sato)
Líder: Lorde Feudal
Descrição: Este país é muito avançado tecnologicamente se comparado com outros países e vilas do anime. A poucas informações sobre este pais. Os Shinobis dessa vila geralmente usam o elemento gelo como base para os seus Jutsus.Seus shinobis desenvolveram uma especie de armadura especial que concentra o chakra do usuario formando um tipo de escudo de chakra que teoricamente os deixam imune a ninjutsus e genjutsus. Lá tem muita neve até as casas são feitas de neve.

País do Redemoinho

Kakurezato: Vila Oculta do Redemoinho (Uzugakure no Sato)
Líder: Lorde Feudal
Descrição: Os habitantes desse país são coincidentemente do mesmo clã o Clã Uzumaki

País do Som

Kakurezato: Vila Oculta do Som (Otogakure no Satyo)
Líder: Otokage

Descrição: *Os Shinobis dessa vila têm a capacidade de controlarem as ondas de som. Com isso produzem jutsus poderosos. Ela se localiza no País dos Campos de Arroz, que passou a ser conhecido como país do som.*

País do Urso

Kakurezato: Vila Oculta da Estrela (Hoshigakure no Sato)
Líder: Hoshikage
Descrição: Possui um líder que se auto denomina Kage. Isso ocorre, pois o poder da vila dá a ela plenas condições de futuramente ocupar um título de grande Vila. Há 200 anos atrás, uma estrela cadente caiu. Esse meteoro liberava um tipo de radiação que quando entra em contato com o chakra de alguém esse chakra é amplificado. Porém quanto mais se usa o poder da estrela mais a pessoa fica envenenada pela radiação, podendo sofrer câncer ou outras doenças.

País ???

Kakurezato: Vila do Artesão (Takumi no Sato)
Líder: Lorde Feudal
Descrição: Foi fundada há 100 anos por um shinobi chamado Seimei. A produção armamentista era o forte da Vila do Artesão, que distribuía seus produtos para todas as outras vilas ninjas.

Países Não-Ninjas

País do Brejo
País do Canino
País do Chá
País do Demônio
País do Feijão Vermelho
País da Garra
País do Mel
País do Macarrão ou Oceano
País do Pântano
País do Pássaro
País da Pedra
País do Pescoço
País do Rio
País do Vale
País do Vegetal

Obs: Esses Países são os Líderes tipos "Presidentes", por não ser um País de Ninjas.

Níveis Ninja

Todo Shinobi tem um nível de graduação pelo qual é possível se avaliar a força e a habilidade que ele possui, existindo claro algumas poucas exceções. São vários os níveis shinobis existentes, abaixo conheceremos alguns deles.

Estudante da Academia

É o primeiro passo de um ninja. Todos os shinobis começam na academia, com a finalidade de terem a "base" de o que é realmente ser um ninja. Eles são os mais fracos, mas pode haver algumas exceções. Geralmente os Estudantes usam técnicas como Bunshins, Kawarimi, técnicas com armas, etc...

Gennins

Shinobi já graduado na academia ninja. A maioria dos gennins utiliza técnicas básicas, grande parte delas aprendidas na academia, mais é valido lembrar que alguns Gennins, desenvolvem técnicas próprias, ou caso tenham, técnicas de sua linhagem sangüínea avançada. Normalmente são formados grupos de três Gennins para serem treinados por um Jounnin. Eles recebem missões muitos fáceis e "chatas", como andar com os cachorros de um homem rico ou procurar um gato, resgatar um animal que fugiu, ou ajudar pessoas a colher e plantar. Apenas depois de um bom tempo, os gennins começam a aplicar suas habilidade em missões mais complicadas, que variam entre missões de nível D a missões de nível B.

Chunnins

Depois de participar do exame Chunnin (Chunnin Shiken), o Gennin é julgado por sua força e inteligência pelos Kage's e superiores presentes dentre os juizes. Eles agora são qualificados para liderar um grupo de Gennins durante missões extracurriculares, como por exemplo, quando o vilarejo é atacado. Eles podem ser mandados em missões sozinhos ou em grupo. Eles normalmente viajam em grupos de quatro nas missões.

Jounnins

Chunnins que possuem uma inteligência e uma força extraordinária são promovidos para Jounnins. Este é um nível ninja muito alto, todos os Jounnins são enviados para missões mais difíceis do que as dos Chunnins, normalmente envolvendo assassinatos e infiltrações, como as missões de nível A e S. Alguns Jounnins possuem uma força incalculável e algumas habilidades completamente desconhecidas. Além disso, Jounnins são maduros o suficiente para treinar grupos de três Gennis e acompanhá-los em missões.

Tokubetsu Jounnins (Jounins Especiais)

Todo Jounnin Especial tem alguma habilidade fora do comum em alguma área específica. Por exemplo em shinobi, do grupo de Interrogação de Konoha (Grupo de Tortura para quem não cooperar). Snihobis espiões vindos de algum outro país ou tem um grande tempo de convivência, conseguindo fornecer informações especiais para seu país de atual. Na ANBU, espécie de "Policia Especial de Konoha", todos os membros são Jounnins Especiais.

ANBU (Ansatsu Senjutsu Tokushu Butai)

A Elite Especial Shinobi. Todos os shinobis existentes na ANBU são Jounnins Especiais e além de tudo, tem um altíssimo poder. Os Shinobis ANBU são normalmente enviados para capturas, assassinatos especiais, investigações secretas e sempre tem participações nas guerras. Os shinobis ANBU utilizam máscaras que acreditam estarem relacionadas à personalidade do usuário.

Nukenin (Ninjas Fugitivos)

Ninjas que abandonaram por motivos pessoais ou traíram o seu vilarejo. Por isso, eles são marcados para serem mortos pelos Oinins (Caçadores Ninjas),

que caçam sua presa (Ninjas Fugitivos) e sempre tentam cumprir seu objetivo.

Oinin (Ninjas Caçadores)

Caçadores Ninja são os shinobis especializados em matar ou capturar os Ninjas-Rejeitados que fogem da vila. Normalmente possuem um poder especial como uma linhagem sangüínea avançada ou jutsus especiais. São shinobis extremamente inteligentes e conhecedores da estrutura corporal de um ser humano. Podem ser identificados por suas máscaras especiais (parecidas com a da ANBU).

Sannins

Fortes candidatos ao cargo de Kage, são considerados "Ninjas Lendários" e que decidiram viver fora de suas respectivas vilas por razões pessoais, porém não são considerados Ninjas-Rejeitados, pois mantém o contato com suas vilas. São pessoas de incalculável poder e muita sabedoria. A força de um Sannin chega até a ser comparada com a de um Kage.

Kages

O mais poderoso Shinobi de um vilarejo. Seu poder só pode ser comparado ao de outro Kage (de outra vila). Sua finalidade é administrar toda vila, incluindo os shinobis dela, as missões e seus moradores. Caso haja uma guerra, se necessário, o Kage será capaz da dar sua vida pelo seu vilarejo.

Chuunin Shiken

Acontece duas vezes por ano, todos os vilarejos ninjas se reúnem num exame. Somente participam genins em trios. Aqueles que passarem por todos as provas podem virar um chuunins.

O exame ocorre em várias Vilas Ocultas, principalmente nas cinco grandes Vilas Shinobis (tendo destaques Konohagakure no Sato e Sunagakue no Sato). O exame que ocorreu em Konoha Gakure no Sato. Quem tiver as habilidades necessárias consegue virar um chuunin. Os outros supervisores além desses jounins são chuunins.
O exame é divido em 3 Partes.
Antes de ser inscrever no Exame Chuunin você deve ter feito pelo menos 8 Missões e é obrigatório que todos do Grupo se escrevam.

Partes

1° Parte (Teste Escrito)

Instrutor: Morino Ibiki
Descrição: O Shinobi (Ninja) deve fazer uma prova muito difícil, onde cada questão errada resulta na perda de pontos no total (10), se o Shinobi for surpeendido colando resultará na perda de dois (2) pontos do total (10). Se o Shinobi for cinco (5) vezes flagrado colando ele sua equipe seram desclassificados. Devido ao fato da prova ter uma dificuldade superior até mesmo para um Jounin, os pretendentes à Chunnin são obrigados a buscarem as respostas corretas. Essa óbvia intenção de querer que os pretendentes à Chunnin "colem" deve-se ao fato de testar as suas habilidades de coleterem informações. No final, o instrutor passa novas regras somente para a décima (10ª) questão.
A décima questão funciona da seguinte maneira:

¤ Quem decidir responder a décima (10ª) questão e responde-la de maneira errônea nunca mais poderá prestar o Chunnin Shiken, sendo um Gennin pelo resto de suas vidas.
¤ Se um dos Shinobis da equipe decidir não responder a décima (10ª) questão, seus companheiros serão automaticamente eliminados, mas poderam prestar o próximo Chunnin Shiken.

Na verdade essa decisão era a décima (10ª) questão em si, se o Shinobi decidir responder a décima questão estará aprovado. Pois um Shinobi deve pensar em seus companheiros e principalmente no sucesso da missão.

2° Parte (Teste de Sobrevivência)

Instrutor: Mitarashi Anko
Descrição: Essa fase foi realizada na Floresta da Morte. Nessa fase os Shinobis que passaram na primeira (1ª) foram separados em dois tipos os que possuem o Pergaminho do Céu e os que possuem o Pergaminho da Terra (esses pergaminhos foram dados somente para a relização da prova), cada equipe (composta por três Shinobis) possue somente um pergaminho. O objetivo das equipes é possuir os dois tipos de pergaminhos, ao relizar isso devem se dirigir ao centro da Floresta da Morte, local onde se encontra uma torre com os examinadores da prova. A Floresta da Morte é completamente vigiada por um sistema de segurança, observadas pelos examinadores na torre, e também possui animais e insetos enormes e selvagens.

3° Parte (Campeonato)

Instrutor: Suronui Genma
Descrição: Essa fase consciste em um sistema de torneio, em que seram feitas lutas um contra um (1x1) e o vencedor de uma luta irá lutar com o vencedor da outra luta, e assim sucessivamente até restar somente um lutador. Nessa fase não é necessário vencer para se tornar um Chunnin, nesse torneio os Shinobis serão avaliados por Daymios (Senhores Feudais), e lideres das Vilas Shinobis. Comforme a avaliação dessas entidades serão dados os novos Chunnins.

Preliminares para a 3° Parte

Instrutor: Gekkou Hayate

Descrição: Fase opcional caso muitos Shinobis tenham chegado até esse ponto. Assim como na segunda fase o objetivo é eliminar metade dos competidores, isso dar-se-á com lutas um contra um (1x1), onde o Shinobi perdedor será eliminado da prova. As lutas são randomicamente selecionadas por computador.

Objetivo

O objetivo do Chuunin Shiken não é apenas um torneio, é também um meio de substituir as guerras. Com esse torneio, os vilarejos mostram sua força nas lutas e pelo número de ninjas restantes nos finais das provas. Assim, aqueles que podem vir a contratar os ninjas dos vilarejos podem escolher qual vilarejo é mais forte, qual deles receberá seu dinheiro. Sendo assim os Shinobis de cada vila estão carregando a honra de seus vilarejos.

Missões

A partir do momento em que os "Alunos da Academia Ninja" se tornam Gennins, passam a realizar as chamadas Missões. As missões ninjas são pedidos e serviços encomendados por outras vilas que por não terem como executar os serviços, contratam outras vilas. Estes serviços variam entre a simples limpeza de um determinado lugar, ou a captura de um certo animal, como até mesmo a captura ou o eliminação de um shinobi de alto nível.
As missões são divididas de acordo com o ranking ninja. E os ninjas geralmente recebem dinheiro executando estas missões (está ai a resposta para aqueles que achavam que os ninjas sobreviviam de vento). Além disso, as missões são a maior fonte de arrecadação de renda para uma vila e, de acordo com o nível de cada missão, maior será custo. Veja a classificação das missões.

Nível S

Missões que envolvem vários Países. Geralmente as missões de Nível S estão relacionadas com as guerras que ocorrem, tendo de ir para outros países ajudar nas lutas. Outras missões que podem ser classificadas como nível S, é o transporte de documentos e artefatos de importância imensuráveis, quando alguém de muita importância é assassinado, ou quando alguma pessoa de gigantesca importância necessita de escolta.
Custo: acima de 1.000 ryou, o valor é de acordo com a missão.

Nível A

Missões atribuídas a jounnins ou até mesmo ao kage da vila. Todas as missões de Nível A apresentam dificuldades muito altas, na qual geralmente envolvem captura

de ninjas foragidos, escolta de pessoas muito importantes e a eliminação de ninjas de alto nível.
Custo: de 200 a 1.000 ryou, o valor é de acordo com a missão.

Nível B

Missões atribuídas a chuunins ou jounnin. O nível de dificuldade destas missões é alto e sempre envolvem combate com outros ninjas de níveis médio/baixo, missões de espionagem e assassinato de ninjas.
Custo: de 100 a 200 ryou, o valor é de acordo com a missão.

Nível C

Missões atribuídas a gennins ou chuunins, a maioria das missões são realizadas neste nível. Dificuldade média. Geralmente missões em que se acompanham pessoas importantes para o destino delas, estas missões ajudam muito no desenvolvimento e percepção dos ninjas.
Custo: de 30 a 100 ryou, o valor é de acordo com à missão.

Nível D

Missões atribuídas a gennins que acabaram de se formar na Academia. Nível de dificuldade mínimo, servem apenas para adaptar o ninja às missões, assim recebendo outras melhores no futuro. Geralmente são missões para resgatar animais, limpar canteiros, recolher lixos e etc. É válido lembrar que nenhuma missão de Nível D tem batalhas, no máximo exercícios corporais.
Custo: de 5 a 30 ryou, o valor é de acordo com a missão.

Linhagem Avançada

Alguns Clãs de diversos vilarejos em Naruto possuem Linhagem Sanguínea Avançada, ou seja, eles tem habilidades especiais que os diferenciam dos outros clãs, como por exemplo o Sharingan do Clã Uchiha, e o Byakugan do Clã Hyuuga. A linhagem sanguínea avançada é passada de geração a geração dentro dos clãs. O Sharingan e o Byakugan, são exemplos de habilidades derivadas da linhagem sanguínea avançada.

Jutsu

Em Naruto, esse termo abrange qualquer técnica que um ninja possa usar – habilidades que civis dificilmente conseguiriam aprender sem treinamento de shinobi, já que a maioria dos jutsus requer controle consciente de chakra.
Durante a realização dos jutsus, o ninja geralmente utiliza selos – uma combinação

de movimentos manuais representando os doze animais do Horóscopo Chinês. Alguns poucos, exigem apenas controle de chakra (o que os torna mais difíceis se realizados por alguém sem um bom controle de chakra ou sem uma grande reserva de energia). Outros derivam da dominação de kekkei genkai, e são exclusivos de determinadas famílias (como os clãs Kaguya, Hyuuga, etc).

Tipos de Jutsu

Ninjutsu (Técnicas Ninjas)

Trata-se de qualquer técnica que use manipulação de chakra para ser realizada, e é a mais tradicional das artes ninja. Geralmente precisam de selos manuais (que moldam o chakra em formas específicas) e muita concentração para funcionarem com eficiência. Quanto maior for a experiência do shinobi, mais rápida é a velocidade da técnica, e às vezes o uso de selos se torna desnecessário.

Genjutsu (Técnicas de Ilusão)

Esse tipo de jutsu manipula chakra para atingir o sistema nervoso do adversário, confundindo e enganando os cinco sentidos (paladar, olfato, visão, audição e tato) para criar ilusões. Apesar de parecer ser simples, genjutsus podem ser agressivos o bastante para paralisar um shinobi experiente e deixá-lo em estado de choque, vulnerável a ataque ou permitindo fuga.

Taijutsu (Combate Corpo-a-Corpo)

São técnicas que envolvem o uso de artes marciais (com estilos de luta específicos ou livres), e também qualquer tipo de aprimoramento das habilidades naturais do shinobi. Por isso, taijutsu se apóia principalmente na própria energia do corpo, sem muita necessidade de manipulação de chakra em sua forma primitiva.

Dojutsu

Habilidades utilizadas através das pupilas/olhos. Permitem ao usuário ler vários tipos de Genjutsu, Ninjutsu e Taijutsu para antecipá-los e se defender durante uma luta, ou até mesmo copiá-los, como é o caso do Sharingan. Geralmente exclusivas de clãs com kekkei genkai.

Hijutsu (Técnicas Secretas)

Habilidades especiais e secretas limitadas a certos indivíduos (passadas pela família) ou a clãs com linhagem avançada de sangue (kekkei genkai). Podem ser adquiridas através de transplante ou

experiência genética (como aconteceu com Hatake Kakashi e Yamato, respectivamente). Esse tipo de jutsu não é classificado em nível de dificuldade por ser exclusivo de determinadas famílias.

Kinjutsu (Técnicas Proibidas)

É uma classificação informal para jutsus. Como o próprio nome já diz, são técnicas proibidas ou moralmente rejeitadas, geralmente por exigirem sacrifícios muito altos ou hediondos. O nível de dificuldade dessas técnicas pode variar de Rank-C a Rank-S, e podem ser de qualquer uma das três categorias principais (Ninjutsu, Genjutsu ou Taijutsu). Entretanto, poucos têm acesso aos kinjutsus.

Fuuinjutsu

São ninjutsus de selamento, que aprisionam espíritos, bijuus, chakra, armas e quaisquer outros seres animados ou inanimados em algo ou alguém. Versáteis, podem servir tanto para conter um demônio quanto para carregar um grande número de armas em um pergaminho, dependendo, é claro, do nível de dificuldade.

Chakra

Chakra é a energia que um shinobi precisa para usar um jutsu. Esta energia contem duas partes, a energia do corpo a qual esta cada uma de suas células, e a energia espiritual adquirida através de treinamento e, outras experiências. Então, basicamente, ao fazer jutsus nós estamos trazendo e soltando essas energias. Isso é chamado expelir o chakra e é feito pelo processo de praticar um selamento com as mãos.

Se um shinobi não consegue criar mais Chakra, ele ou ela morre, ou pelo menos fica nocauteado. Isso propõe um grande perigo, porque ninjas não experientes em controle de Chakra podem facilmente ser mortos se eles não tomarem cuidado.

Tipos de Chakra

Chakra Normal

Qual quer ninja é capaz de produzir esse tipo de energia, mais a quantidade presente em cada ser humano varia.

Chakra Roxo

Os ninjas que ativam o selo amaldiçoado de Orochimaru passam a usa um chakra roxo em vez do normal.

Chakra Verdo do Shousen no Jutsu

O Jutsu médico que mais utilizam para curar é o Shousen no Jutsu, ao utilizar o jutsu, o chakra do ninja adquire uma tonalidade verde claro.

As Regras

Em New Naruto 3D&T criamos um modo bem diferente para as regras. Como todos já devem ter visto, usamos o Taijutsu, Ninjutsu e Genjutsu. Mais agora as coisas mudaram.
Agora não existira só isso adaptamos também Força (Física), Velocidade, Stamina, Inteligência, In (Selos).
Antes de adaptar essas novas regras pensamos muito e testamos para que não ocorre nenhum erro.

Taijutsu, Ninjutsu e Genjutsu

Muitos já sabem o que isso faz intão iremos fazer uma pequena previa deles.

Taijusu: Capacidade de luta Corporal.

Genjutsu: Técnicas de Ilusões.

Ninjutsu: É qualquer técnica que use manipulação de Chakra para ser realizada

Como Funciona

Essas características você trocara o seus Caminhos da Magia (Fogo, Água, Terra) por Taijutsu, Ninjutsu e Genjutsu. Esses Atributos vão ser a base para você usa um Jutsu, você vai ter um tanto dessas Características para usa um certo Jutsu. Elas

Força (Física)

Força (Física) serve para calcular seu dano Físico sem Auxilio de um Jutsu de Taijutsu.

Velocidade

Velocidade é aonde você vai saber se você é mais rápido que um inimigo ao atacá-lo. No New Naruto 3D&T Velocidade é praticamente para contra-atacar o inimigo. E também a Velocidade de usa os In (Selos).
Simplificando Velocidade é o Atributo Habilidade Modificado.

Como Funciona:

Um Inimigo usou um Jutsu de Katon em você e você vai se esquivar, tacaras um 1D6 para vê se você acerto você se esquivo. Coisa simples de entender.
Agora para Contra Atacar um inimigo começa a te ataque primeiramente você fará um teste de Esquiva (Velocidade) após acerta você pode começar seu Contra Ataque. Mais espera ai, após começar o seu ataque você ira calcular a força do dano (o do Jutsu), com um redutor de -1 no Atributos. Se o inimigo tiver a Velocidade MAIOR que você e você tento um teste de esquiva o dano pegará completamente em você.
Agora se você tentar fazer um teste de Esquiva sendo que ele tem Velocidade Maior que você um Exemplo:

Eu tenho Velocidade 3
Ele tem Velocidade 5

Eu vó levar um Redutor de -2 para acertar o Teste de Esquiva.

Agora veremos os In (Selos), a cada 2 Ponto de Velocidade você aumenta a Velocidade de fazer os In (Selos).
Como Funciona? Veremos na parte dos In (Selos).

Ao Atacar algum Inimigo você faz um Teste de Velocidade (Como falamos logo ali em cima Velocidade é a Habilidade)

Stamina

Stamina é onde você vai ver o tanto de vida que tens, e o tanto de Chakra (Sendo que todos são Humanos intão tem Pv's X5 e Pm's (Chakra) X7).
Não tem o que explicar já que Stamina é a Resistência (Ainda estamos vendo a Resistência aos Elementos)

Inteligência

Inteligência é um modo fácil de ser ver em um ponto de vista. Basicamente ela serve para você aprender como o Inimigo luta, analisando o Adversário você pode descobrir os atributos e os Jutus e como eles funcionam do seu Inimigo, mais espere isso não é fácil, para fazer isso você deve pelo menos passar uns 8 Turnos observando o Inimigo (Sendo que esses turnos é de 1 de Inteligência se você tiver 2 de Inteligência terá que esperar apenar 7 Turnos), e mesmo assim você não saberá os Atributos dele certo só chegara próximo. Os Jutsus que ele o Inimigo utilizo quando observados você conseguira se esquivar melhor, assim ganhando um Bônus, apenas para teste de esquiva o Jutsu OBSERVADO você ganhara um Bônus de +1 em Esquiva. Com a inteligência você poderá observa o Cenário e levar o Cenário ao seu favor, você pode observá-lo e ganhar vantagens sobre ele (Ganhando uma certa Velocidade de Bônus +1).

In (Selos)

Os In (Selos) é aonde você faz os Selos de Mão para utilizar um Jutsu.

Como Funciona:

Como foi dito logo ali em cima. "a cada 2 Ponto de Velocidade você aumenta a Velocidade de fazer os In (Selos)."
Todos começam com In 3, a cada 2 Ponto de Velocidade você ganha 1 In. Os In servem praticamente para você treinar um Jutsu e não erra esse Jutsu. Ao fazer o teste de Velocidade ao ataca se você for usa um Jutsu aonde precisa de In você tacara um 1D6 se você erra os In você perde o turno por ter falhado no Jutsu.
O Maximo de In é 6 se você tiver 6 de In você não precisara tacar mais os Dados para acerta os Jutsus.

Novo Modo de Luta

Antes de começarmos a pensar nessa Nova Adaptação, lemos quase todos os Mangas de novo. Vimos que as lutas eram feitas uma espécie de "Combo", exemplo cada parte do Manga é um ataque e o Oponente pode se defender depois ele faz um Contra-Ataque (Nos Mangas é basicamente isso).

Como vai funcionar a luta dessa Adaptação. Ao depender da sua Velocidade você poderá fazer um tanto de ataque. A partir de 3 de Velocidade cada ponto que você por conta como mais um ataqueAtaque.

Exemplo:

Eu tenho Velocidade 4, isso que dizer que eu posso fazer dois ataques. Tipo tacar uma Shuriken depois logo logo usa um Jutsu (Isso quem escolher é o Jogador).

Cada ataque que ocorre o Oponente pode se defender.

Exemplo:

Taque a Shuriken, o Oponente pode se esquivar. Usei o Jutsu o oponente pode se esquivar. Sendo que se o Oponente quiser pode Contra-Atacar.

Intão fica assim o Novo Modo de Luta.
Novo entre “”

A Defesa

A Defesa será feita na Base da esquiva (Como mostra no Manga no Naruto eles não possuem uma Armadura, eles se defende na base de Jutsu, Esquiva e essas Coisas). Mais é ai que muda se o Oponente ou Você uso um Kage Bunshin na sua jogada e escondeu um deles atrás do Oponente na hora que ele for atacar você poderá se defender com o seu Kage Bunshin (Ou qualquer coisa do Gênero) atacando por trás ou qualquer coisa.

O Porque de 3D&T

Muitos vão pergunta ou já perguntaram. – Isso não tem nada a vê com 3D&T. Mais agora iremos provar que ainda prevalece o 3D&T.

Se for ver os Atributos do 3D&T normal é assim:

Força:
Habilidade:
Resistência :
Armadura:
Poder de Fogo:

Caminhos da Magia

Fogo:
Água:
E o resto

Na Adaptação

Força (Física):
Velocidade:
Stamina:
Inteligência:
In (Selos):

Caminhos da Magia

Taijutsu:
Ninjutsu:
Genjutsu:

Agora iremos comparar.

• Força para Força (Física): Segue os Mesmo padrões e tem a mesma afinidade.
• Habilidade para Velocidade: A Velocidade na Adaptação é a Habilidade, tiramos o nome de Habilidade porque achamos mais correto o Nome Velocidade para essa Adaptação. Segue o mesmo caminho que a Habilidade.
• Resistência para Stamina: É a mesma coisa só que com outro nome.
• Armadura e Poder de Fogo: Tiramos isso.
• Inteligência: Para nós é um dos principais fatores aonde leva a você a ter Inteligência não só para poder usa um Jutsu mais sim para ver o que vai fazer no Cenário (Que aqui nessa Adaptação é muito importante), descobrir os poderes do Inimigo, como ele luta essas coisas.
• In (Selos): Fizemos isso para dificultar um pouco, pois tem muito jogadores que só querem saber de apelar com Jutsu assim fizemos isso para dificultar esses apelões.
• Os Taijutsu, Ninjutsu e Genjutsu: São os caminhos da Magia aonde faz você usar os Jutsu (Magias). Não tem muito segredo neles, apenas tiramos os caminhos da magia (Porque em Naruto eles usam Fogo, Água, Luz essas coisas) mais botamos em Caminhos de Magia porque os Jutsu são Magias Ninja.

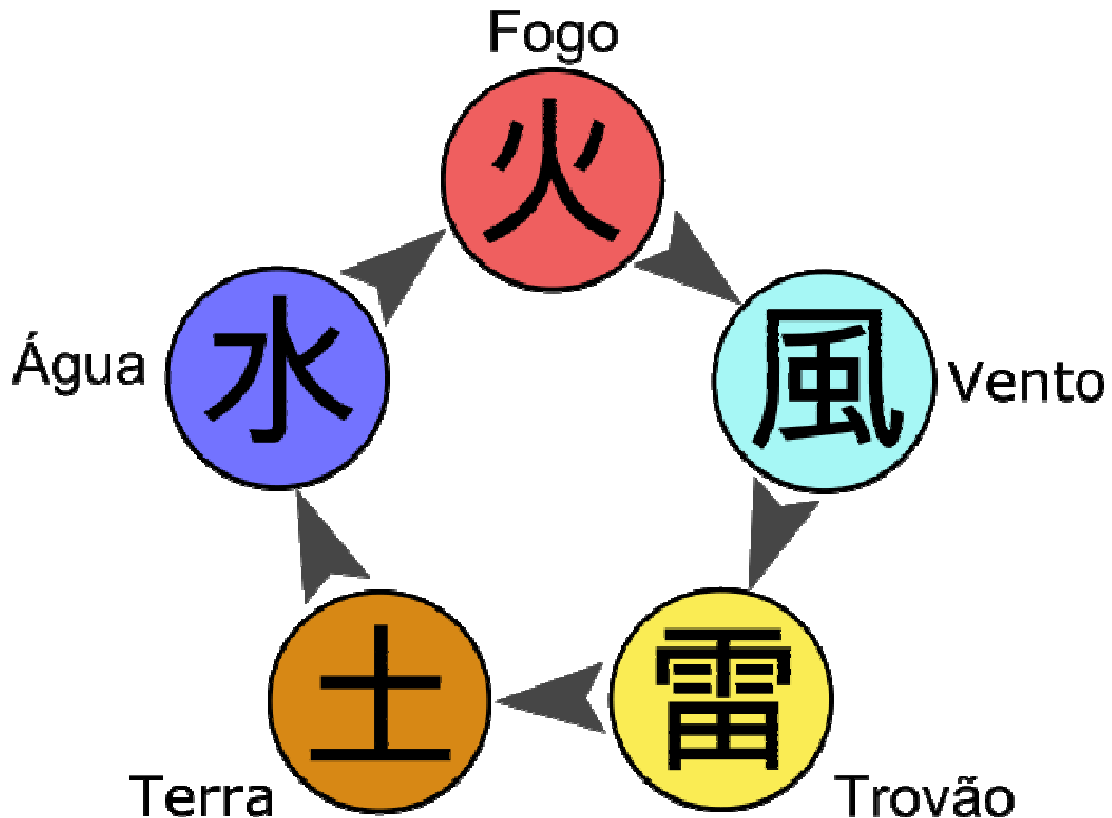
Os Elementos

Alguns Ninjutsus são dominados por elementos. No mundo de Naruto existem cinco tipos de elementos principais, que são: Fogo (Katon), Água (Suiton), Terra (Doton), Vento (Fuuton) e Trovão (Raiton). Cada shinobi nasce com uma predisposição para algum elemento, que ele aprende e usa com mais facilidade do que os outros. Essa

predisposição não impede que o shinobi aprenda mais de um elemento. Com o seu desenvolver, esse shinobi pode aprender outros elementos, usando-os com certa facilidade. Mesmo assim, o shinobi não pode usar vários elementos ao mesmo tempo, ele só pode usar um de cada vez.
Desta forma, cada pessoa tem uma predisposição para certo elemento. Entretanto, alguns clãs de shinobis possuem a capacidade de usar dois elementos com a mesma facilidade e fundi-los num mais poderoso e único. Esse novo elemento é tratado como uma Kekkei Genkai. Existem várias possíveis fusões entre dois elementos, sendo as mais famosas: Madeira (Mokuton); e Gelo (Hyouton).

Para saber o Elemento do Jogador é muito simples, como foi mostrado na antiga adaptação você tacará um dado (1D6) e o numero que cair é o seu elemento.

1- Fogo
2- Água
3- Terra
4- Trovão
5- Vento
6- O Jogador escolhe seu elemento

Com base nisso agora terá as vantagens sobre o elemento.
Se vemos como a foto mostra

Vantagens

Aceleração – Adaptador – Aliado – Aparência Inofensiva – Arena – Arma Especial (Ataque Especial, Veloz, Retornável, Vorpal) – Armadura Extra* – Ataque Especial – Ataque Múltiplo – Boa Fama – Deflexão – Genialidade* - Energia Extra – Energia Vital – Forma Alternativa – Invisibilidade – Levitação - Ligação Natural – Mestre – Oráculo – Paralisia – Parceiro – Patrono – Poder Oculto – Pontos de Magia extras – Pontos de Vida extras – Possessão – Reflexão – Regeneração – Riqueza – Sentidos Especiais – Super Poder - Tiro Carregável – Tiro Múltiplo – Toque de Energia – Torcida.

Genialidade (2 pontos): Personagens com esta vantagem recebem – Além das vantagens ditas no Manual - um bônus de R+1 para calcular os Pm's e também Boa Fama entre os outros ninjas.

Novas Vantagens

Selamento rápido (1 ponto)
O ninja consegue realizar os selos necessários para a realização dos jutsus de forma impressionantemente rápida. Assim tendo In (Selo) perfeito, assim tendo que você pode usa até 2 Jutsus seguidos de forma rápida e sem teste de In (Selo). Personagens iniciantes não podem comprar essa vantagem.

Chackra elemental (1 ponto*)
O ninja consegue transforma seu chakra em um dos cinco elementos que compõem o ninjutsu; fogo, água, vento, terra ou trovão. O custo dessa vantagem aumenta em 1 para cada novo elemento que se deseja ter. Personagens iniciantes não podem comprar essa vantagem.

Chackra curador (2 pontos)
O ninja consegue emanar chackra com capacidade de afetar diretamente o funcionamento de um organismo vivo. Apesar do nome, o chackra curador pode ser usado em ataques ofensivos também, mas esse tipo de chackra é usado principalmente em técnicas de cura. Personagens iniciantes não podem comprar essa vantagem.

Selamento com uma mão (1 ponto)
Durante a realização dos jutsus, um ninja deve estar com as mão livres, ou seja, não pode carregar nenhuma espécie de arma ou estar preso. Com essa capacidade, o ninja pode realizar jutsus com apenas uma mão, podendo segurar armas de uma mão durante o realização dos mesmos. Você ganhará redutor de -1 em In (Selo).

Especialista em Ninjutsu (2 ponto)

O ninja adquiriu uma afinidade natural com as técnicas do ninjutsu. Você ganha +5 em ataques baseado em Ninjutsu. Um ninja só pode ser especialista em um das 3 técnicas.

Conversão aprimorada (1 ponto)
Um ninja com essa vantagem é extremamente eficiente em converter energia física em chakra. Sua taxa de conversão base é de 1:1, intermediária de 2:1 e avançada de 3:1.

Especialista em Genjutsu (2 ponto)
O ninja adquiriu uma afinidade natural com as técnicas do genjutsu. Você ganha +5 em ataques baseado em Genjutsu. Um ninja só pode ser especialista em um das 3 técnicas.

Sentidos aguçados (1 ponto)
Compre uma vez para cada sentido que deseja ter aprimorado. Durante um teste relacionado a esse sentido, o ninja ganha um bônus de +3.

Especialista em Taijutsu (2 ponto)
O ninja adquiriu uma afinidade natural com as técnicas do taijutsu. Você ganha +5 em ataques baseado em Taijutsu, alem disso ele ganha +3 em defesa. Um ninja só pode ser especialista em uma das 3 técnicas.

Perito em arremessos (1 ponto)
Você desenvolveu uma incrível capacidade para arremessar kunais, shurikens e similares. Recebe um bônus de +2 em teste de arremesso.

Resistente (1ponto)
É mais difícil te ferir do que as pessoas normais. Seus PV's são X6.

Pacto (1 ponto)
Você selou um pacto com um determinado tipo de criaturas, e agora você pode invoca-las para lutar a seu lado.

Vigoroso (1 ponto)
Você se cansa com menos facilidade do que pessoas normais. Você ganha +1 de Stamina em teste de resistência.

Incansável (2 pontos)
Certas pessoas não parecem se abater, não importa o quão cansadas estejam, nem quantos membros tenham perdido. Você pode realizar ações normalmente, estando exausto ou mortalmente ferido. Estando exausto e mortalmente ferido pode ainda realizar 1 ação de movimento ou uma ação padrão por turno.

Boa Fama (1 Ponto)

Você é bem visto pela maior parte da sociedade. Você quase sempre é ouvido primeiro, suas opiniões são mais levadas em conta, descontos em lojas, seus erros são mais frequentemente relevados. Geralmente, isso quer dizer que você recebe +1 em qualquer teste em que sua boa fama possa te ajudar.

Iniciativa aprimorada(1 ponto)
Sua mente e seu corpo estão em sintonia perfeita, basta pensar para agir. Você sempre tem iniciativa nas lutas, isso que dizer começa atacando.

Chackra Ampliado (1 ponto*)
O ninja ganha mais X1 a mais de ponto no seu reservatório de chackra toda vez que compra essa vantagem. Cada vez que essa vantagem é comprada, ela custará 1 ponto a mais que a vez anterior.

Mestre
Você é um pupilo de alguém, o seu mestre lhe ensinara jutsus e lhe treinara
-- (+3) -> Um Jounin
-- (+4) -> Um Sennin
-- (+5) -> O Hokage

Desvantagens

Ambiente Especial – Assombrado – Código de Honra* - Dependência – Devoção – Fúria – Inculto*- Inimigo – Insano (Cleptomaníaco, Compulsivo, Demente*, Depressivo, Dupla Personalidade, Distraído, Fantasia, Fobia, Furioso, Histérico, Homicida, Megalomaníaco, Mentiroso, Obsessivo, Paranóico, Sonâmbulo, Suicida) – Má Fama – Maldição – Modelo Especial – Monstruoso – Munição Limitada* - Vulnerabilidade*.

Novas Desvantagens

Incapacidades (-1 a -3 pontos) :
- **Incapaz de Usar Ninjutsu (-1 ponto**): Seu personagem não pode possuir nenhum ponto em NIN, logo, não pode executar Jutsus desta Classe.
- **Incapaz de Usar Genjutsu (-1 Ponto):** Seu personagem não pode possuir nenhum ponto em GEN, logo, não pode executar Jutsus desta Classe.

Insano – Pervertido (-0 Pontos): Quando vê uma mulher bonita você começar a ficar louco (Insano), podendo qualquer um te atacar por costa porque você esta toltamente distraído com a mulher.

Fracassado (-2 pontos): É o completo oposto da Vantagem Genialidade. Seu personagem tem dificuldades de aprender jutsus (sempre que tentar aprender um

jutsu novo, não importa quantas vezes tente, sempre terá um redutor de -3). Este personagem também conta com os defeitos da Desvantagem Má Fama. Ele também conta com um redutor de -1 na R para calcular os PM's.

Não Formado na Escola (1 ponto): Você não conseguiu se graduar como ninja, na escola, portanto você não começa com nenhum jutsu, e o máximo de pontos em NIN,GEN,TAI que pode começar ao fazer sua ficha é 1

Selo Fuuin (Só Para Hyuugas) (0 ponto): É usada para proteger o segredo do Byakugan para qualquer Membro Secundário dos Hyuuga.

Selo Amaldiçoado (3 pontos): Você é controlado para quem te passo a Maldição. O Selo inicialmente é uma pequena tatuagem, Quando iniciado o Nível 1 do selo, a tatuagem começa a espalhar-se pelo corpo, deixando várias marcas, e o indivíduo ganha 25 de Pm's, +3 em todos os Atributos. Quando ativa-se o Nível 2 (Joutai), o corpo sofre mutações, podendo ganhar novos membros, mudando a cor da pele, o cabelo ganha um aspecto selvagem, e o indivíduo tem seu poder aumentando em dez vezes (10x).

Religioso (1 ponto): Você deve rezar pelo menos 4 horas por dia. Se não rezar você começa a ficar louco e a ver alucinações.

Má Fama X2 (0 ponto): Essa desvantagem ganha quando você se torna um membro de alguma organização. Todos que te verem tem total liberdade de te atacar e de te matar.

Assombrado (-3 ponto)
Você pensa que alguma alma viva lhe persegue e se ela lhe assombrar será necessário um teste de stamina, se não passar -2 em todos os atributos.

Fúria (-2 ponto)
Quando próximo de ser derrotado você age como um 'orangotango incontrolável' sem distinguir amigo de inimigo e recebendo um bônus de +2 em todos os atributos físicos, porém você recebe redutor de -2 em In(Selo) em falhar em jutsus.

Inimigo (-1 ou -2 ponto)
Você possui um inimigo mortal
(-1) mesmo nível que o seu
(-2) superior à você.

Insanidades (-3 ponto)
Você é louco e ninguém jamais acreditará em você a menos que tenha provas.

Cleptomaníaco (-2 ponto)

Se você estiver comprando algo, você precisa fazer um teste de stamina, senão você irá roubar.

Distraído (-2 ponto)
Você não sabe se concentrar, você recebe um redutor de -1 em teste de Vel, e In(Selo)

Fobia
Você tem medo de algo
(-1) com um teste de Stamina você pode superar sem maiores problemas
(-2) Você ganha um -2 na hora do teste de stamina
(-3) você jamais irá conseguir superar seu medo.

Homicida (-2 ponto)
Você já matou alguém a as pessoas sabem disso elas o olham com medo ou com raiva.

Má Fama (-3 ponto)
Todos olham pra você de olhos tortos, com raiva, ninguém acredita em você.

Monstruoso (-3 ponto)
Você é muito feio, feio que chega à arder os olhos, todos tem nojo de você...

Ponto Fraco (-1 ponto)
Você tem um ponto fraco em taijutsu, ninjutsu ou genjutsu.

Protegido Indefeso (-2 ponto)
Você tem algum querido que você jurou proteger.

Perícias

Acrobacia
Você pode mergulhar no vazio, rolar, saltar, amortecer sua queda enquanto cai, passar pelos oponentes sem ataques de oportunidade ou apenas entreter as pessoas.
Adestrar Animais
Você pode treinar animais domésticos e alguns animais selvagens para fazer truques simples, como andar, parar sentar guardar, atacar e entre outros.
Armadilhas
Você sabe armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção. Para armar uma armadilha, explosivos ou aparelhos de detecção, basta fazer um teste normal e para desarmar uma armadilha você deverá obter sucesso em um teste resistido de perícia, contra a ND do alvo que armou a armadilha. Dependo da situação você recebe bônus ou penalidades.

Arrombamento
Você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.
Arte da Fuga
Utilizada para escapar de amarras ou algemas, rastejar por espaços apertados entre outros.
Atuação
Você consegue simular emoções que não está sentindo, para a vítima perceber deverá superar a ND da atuação com um teste de sentir motivação, dependendo da situação bônus e penalidades podem ser dadas.
Código Morse
Você sabe transmitir e receber mensagens compostas por pontos, traços e sons similares.
Concentração
Em meio a um combate ou situação desesperadora você consegue ficar paciente, e realizar certas ações como fazer um jutsu mais facilmente, uma perícia entre outros.
Conhecimentos
Esta perícia abrange um leque enorme de opções que podem ser aprendidas no dia a dia, ou com um pouco mais de dedicação na área, aqui vai alguns exemplos: (Astronomia, Biologia, Ciências Proibidas, Geografia, História, Meteorologia, Psicologia, Engenharia, Eletrônica, Mecânica, Computação, Medicina entre outros). Pesquise e converse com o mestre para tirar dúvidas e aproveitar o seu conhecimento de forma adequada.
Criptografia
Você sabe criar e decifrar mensagens secretas, que estejam com algum tipo de código secreto ou apenas charadas.
Diplomacia
Essa perícia é usada para persuadir o guarda a permitir que você veja alguma pessoa importante, negociar entre países que estejam em guerra. A diplomacia inclui etiqueta, boas maneiras, tato, sutileza e palavras bem colocadas.
Disfarces
Você sabe parecer outra pessoa ou apenas ocultar a sua própria aparência, uma vítima a ser enganada tem direito a um teste resistido de sentir motivação para não cair neste truque.
Equilíbrio
Você consegue manter o equilíbrio enquanto caminha na corda bamba, sobre uma vigia estreita ou em terreno irregular.
Escalar
Você sabe escalar em montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.
Esconder-se
Essa perícia é usada para sumir nas sombras, se espreitar em certos lugares sem ser notado ou utilizar alguma camuflagem.
Furtividade
Essa perícia é usada para se aproximar sem ser notado por um inimigo, ou para sair sem ser observado de forma sigilosa.

Hipnose
Você pode afetar a mente de uma pessoa e torná-la mais fácil de manipular.
Interrogatório
Com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.
Intimidação
Igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.
Lábia
Você convence as pessoas com muita bajulação e conversa mole.
Leitura Labial
Você sabe descobrir o que alguém está dizendo observando os movimentos de sua boca.
Linguagem de Sinais
Você pode se comunicar sem som, apenas com gestos.
Lutar ás cegas
Você foi treinado, para situações de combate que não exigem apenas a visão mas também os outros sentidos, em situações em que você se encontre cego o nível desta perícia será sua nova habilidade.
Pontaria
Você consegue, adquirir melhor precisão em seus alvos, com certa concentração.
Primeiros Socorros
Você sabe fazer curativos, reduzir fraturas, deter sangramentos e outras coisas que se deve fazer ou NÃO fazer em caso de acidentes com vítimas.
Prontidão
Você está atento em todas as suas direções, sempre vigilante para não ser pego desprevenido, conseguindo notar a presença oculta dos inimigos ou outras circunstâncias.
Rastreio
Você sabe seguir pistas e pegadas ou esconder seus rastros.
Saltar
Você sabe com muita precisão o tempo certo para pegar impulso e projetar sua trajetória, para melhor desempenho.
Sedução
Você sabe fingir sentimentos românticos com relação à vítima.
Senso de Direção
Você consegue, distinguir as direções através de estrelas, o sol ou apenas instinto.
Sentir Motivação
Você consegue notar se uma pessoa, está atuando tentando lhe ludibriar, saber se uma pessoa está mentindo ou distinguir os seus sentimentos.
Sobrevivência
Você consegue sobreviver em lugares selvagens, consegue encontrar abrigo para você e seus amigos as variações de seu terreno como os animais às plantas entre outros, mas não com muita precisão. Aqui está algumas opções de terrenos que podem ser escolhidas: (Ártico, Florestas, Planícies, Desertos, Montanhas, Cavernas...).

Armas Ninjas

Nome: Shuriken
Descrição: Também é uma arma muito comum entre os ninjas, semelhante a uma estrela. Tem 1 de FA.
Custo: 1 Ryou

Nome: Fuuma Shuriken
Descrição: Uma shuriken em tamanho maior e muito mais forte, acrescentando +2 na FA. Quando não está em uso, ela fica fechada em apenas uma peça, em uso, poderá ser aberta, apresentando, assim 4 peças.
Custo: 20 Ryou

Nome: Shuriken Gigante
Descrição: É apenas uma shuriken de quatro pontas com o diâmetro de um bambolê. Segurando no orifício central, o ninja rotaciona o shuriken gigante, criando o mesmo efeito do Fuuma Shuriken. Acrescenta +2 na FA.
Custo: 20 Ryou

Nome: Kunai
Descrição: Uma arma muito comum entre os ninjas, semelhante a uma faca, utilizada tanto para ataque, como para defesa. Pode ser usada também como ferramenta, como por exemplo, escalar montanhas. Tem 1 de FA.
Custo: 3 Ryou

Nome: Kunai de Três Pontas
Descrição: Apesar de não ser o modelo padrão, essa kunai não é assim tão diferente das outras. Sua lâmina se divide em três pontas, como um tridente, sendo a lâmina central maior que as laterais. Tem da 1 de FA e 1 de FD
Custo: 5 Ryou

Nome: Kunai Gigante
Descrição: Esse tipo de kunai é apenas uma versão enorme da kunai normal com um orifício no centro aparentemente que serve de suporte devido ao seu tamanho. Tem 2 de FA
Custo: 20 Ryou

Nome: Kunai Invertida
Descrição: Também conhecida como kunai curvada, é mais larga que a comum e curvada na ponta. Não serve para ser disparada em direção ao alvo, em contrapartida possui um corte mais preciso, sendo uma ótima escolha em combates mais próximos. Tem 3 de FA
Custo: 8 Ryou

Nome: Senbon
Descrição: Agulhas afiadas grandes que podem ser jogadas em um oponente, porém, com poucas chances de matar, a não ser que atinja um órgão vital. Tem 1 de FA
Custo: 5 Ryou (10 senbon)

Nome: Makabishi
Descrição: São pequenas esferas com pontas que são tacadas no chão. São usadas como armadilha para ferir quem as pisa. Se Pegar 5 Makabishi no Inimigo tira 1 Pv dele.
Custo: 5 Ryou (1 conjunto com 10 makabishi)

Nome: Chakra Blades
Descrição: Ótima arma para se lutar taijutsu. Pode usá-la com ataques rápidos e para perfurar seus oponentes. Pode adicionar o chakra à lâmina para aumentar o poder e alcance do corte. Tem 5 de FA
Custo: 10 Ryou

Nome: Selo Explosivo
Descrição: Um selo que pode ser usado tanto em armadilhas fixas quanto para causar dano (como por exemplo, enrolado em uma kunai). Este selo acrescenta 1d na FA (dano por explosão). CADA KUNAI PODE POSSUIR APENAS UM SELO!
Custo: 10 Ryou

Nome: Selo Luminoso
Descrição: Um selo que depois de ativado causa um brilho muito intenso no local, cegando a todos que tiverem contato visual direto (caso falhem em um teste de Stamina), durante 1d rodadas.
Custo: 25 Ryou

Nome: Selo de Rompimento
Descrição: Quando enrolado em uma arma esse selo torna a arma capaz de acertar linhas de chakra externas que são indestrutíveis com armas normais, causando dano a elas.
Custo: 50 Ryou

Nome: Chaveio Explosivo
Descrição: Se parecem com um pequeno saquinho amarrado por um curto fio em uma isca que se prende ao alvo explodindo alguns segundos depois. Este causa o dano de 1d.
Custo: 15 Ryou

Nome: Granada Explosiva de Fumaça
Descrição: Como o nome já diz, resulta em uma explosão que libera uma grande quantidade de fumaça.
Custo: 20 Ryou

Nome: Ninjaken
Descrição: as ninjaken (ou shinobigatana) são espadas menores que uma katana (típica espada japonesa) e maiores que uma wakizachi. Essa espada tem +4 de FA
Custo: 70 Ryou

Nome: Jouhyo
Descrição: É um dardo preso a um fio, que pode ser usado para prender os inimigos ou defender ataques.
Custo: 10 Ryou

Nome: Arsenal de Armas
Descrição:
Mangual: bola de ferro com pontas protuberantes em sua superfície, usada por uma corrente de ferro.
Nunchaku: dois bastões ligados por correntes.
Tri-Nunchaku: três bastões ligados por correntes.
Correntes: usadas para prender ou atordoar o inimigo.
Todas as arma tem +3 de FA
Custo: 30 Ryou cada

Acessórios

Nome: Dose de Veneno Menor
Descrição: Uma pequena e fraca dose de veneno, que pode ser guardada em tubo de ensaio. Pode se dissolver em muitos líquidos facilmente, pode ser posta na comida com um "tempero especial" ou pode ser posta em armas, sendo que uma dose pode executar apenas uma tarefa e apenas uma vez. Quando o alvo recebe o veneno, este tem direito a um teste de Stamina+1 para negar o efeito, ou será envenenada e começara a perder 1 PV por rodada durante 1d rodadas.
Custo: 20 Ryou

Nome: Dose de Veneno Média
Descrição: Uma pequena e forte dose de veneno, que pode ser guardada em tubo de ensaio. Pode se dissolver em muitos líquidos facilmente, pode ser posta na comida com um "tempero especial" ou pode ser posta em armas, sendo que uma dose pode executar apenas uma tarefa e apenas uma vez. Quando o alvo recebe o veneno, este tem direito a um teste de Stamina para negar o efeito, ou será envenenada e começara a perder 2 PV's por rodada durante 1d rodadas.
Custo: 30 Ryou

Nome: Dose de Veneno Maior
Descrição: Uma pequena e forte dose de veneno concentrada, que pode ser guardada em tubo de ensaio. Pode se dissolver em muitos líquidos facilmente, pode ser posta na comida com um "tempero especial" ou pode ser posta em armas, sendo que uma dose pode executar apenas uma tarefa e apenas uma vez. Quando o alvo recebe o veneno, este tem direito a um teste de Stamina-1 para negar o efeito, ou será envenenada e começara a perder 2 PV's por rodada durante 1d rodadas.
Custo: 50 Ryou

Nome: Pílula de Regeneração Menor
Descrição: Essa pílula acelera a velocidade de cura dos ferimentos, fazendo as células se multiplicarem rapidamente restaurando 2 PV's.
Custo: 25 Ryou

Nome: Pílula de Regeneração Média
Descrição: Essa pílula acelera a velocidade de cura dos ferimentos, fazendo as células se multiplicarem rapidamente restaurando 5 PV's.
Custo: 50 Ryou

Nome: Pílula de Regeneração Maior
Descrição: Essa pílula acelera a velocidade de cura dos ferimentos, fazendo as células se multiplicarem rapidamente restaurando 10 PV's.
Custo: 75 Ryou

Nome: Pílula de Recuperação do Chakra Menor
Descrição: Essa pílula acelera a recuperação de chakra, quando ingerida faz com que o personagem recupere 2 PM's.
Custo: 50 Ryou

Nome: Pílula de Recuperação do Chakra Média
Descrição: Essa pílula acelera a recuperação de chakra, quando ingerida faz com que o personagem recupere 5 PM's.
Custo: 100 Ryou

Nome: Pílula de Recuperação do Chakra Maior

Descrição: Essa pílula acelera a recuperação de chakra, quando ingerida faz com que o personagem recupere 10 PM's.
Custo: 150 Ryou

Nome: Pomada Medicinal
Descrição: Uma pomada especial desenvolvida por ninjas médicos para ser usada em campos de batalha por outros ninjas, capaz de fechar os ferimentos e anestesiar hematomas. Um pote desta pomada pode ser utilizado 5 vezes, onde cada utilização restaura 2 PV's.
Custo: 40 Ryou

Nome: Kit de Armadilhas
Descrição: Uma bolsa com algumas ferramentas para um ninja construir armadilhas para pegar os inimigos ou desarmar outras armadilhas. Acrescenta +1 nos testes da especialização "Armadilhas".
Custo: 60 Ryou

Nome: Kit Medicinal
Descrição: Uma bolsa com alguns itens necessários para fazer bandagens, curativos, remédios básicos e algumas ferramentas de médico. Acrescenta +1 nos testes de Medicina.
Custo: 40 Ryou

Clãs

Clã Uchiha

Um dos Clãs Fundadores de Konoha. Famoso pelo uso do Sharingan

Custo: 3 Pontos

Jutsus

Nome: Sharingan
Categoria: Hijutsu/Dojutsu
Duração: Sustentável
Descrição: O Sharingan é uma habilidade exclusiva do clã Uchiha, uma Kekkei Genkai. Não se tem muita informações sobre sua origem, apesar de teorias dizerem que o Sharingan descende do Byakugan, do Clã Hyuuga, porém não é algo confirmado.
Requisitos: Sharingan com um Sohma: Nin e Gen 1.
Sharingan com duas Sohma: Sharingan com uma Sohma, Nin e Gen 2, Inteligência 2.

Sharingan com três Sohma: Suaringan com duas Sohma, Nin e Gen 3, Inteligência 3.

Sharingan com um Sohma: Primeiro, o olho normal, com pupila, íris e esclera, muda a cor da pupila para vermelho e adquire um ponto em forma de vírgula (sohma).

Sharingan com um Sohma lhe concede:

• Consegue prever os movimento do Inimigo: Isso significa que se você ativou o Sharingan o Inimigo terá redutor de -1 na sua Velocidade (A sua visão).
• Pode aprender Jutsus: Você pode aprender Jutsus (Sem ser Kekkei Genkai), para aprender você deve observa alguém fazendo os Selos e usando o Jutsu. Para aprender o Jutsu você recebe Redutor de -2 em Inteligência e In (Selos), se acerta no teste você aprendeu o Jutsu.
• Consome 1 PM para ativar e a duração é com base na sua Stamina.

Sharingan com duas Sohma: Ainda parcialmente desenvolvido, o Sharingan apresenta dois pontos em forma de vírgula (sohma).

Sharingan com duas Sohma lhe concede:

• Consegue prever os movimento do Inimigo: Isso significa que se você ativou o Sharingan o Inimigo terá redutor de -2 na sua Velocidade (A sua visão).
• Pode aprender Jutsus: Você pode aprender Jutsus (Sem ser Kekkei Genkai), para aprender você deve observa alguém fazendo os Selos e usando o Jutsu. Para aprender o Jutsu você recebe um Redutor de -1 em Inteligência e In (Selos), se acerta no teste você aprendeu o Jutsu.
• Você consegue prever Genjutsu mais facilmente ganhando +1 em teste de Percepção (Apenas Genjutsu se está preso nele ou não).
• Consome 2 PM's para ativar e a duração e com base na sua Stamina.

Sharingan com três Sohma: É a forma final de uma Sharingan completamente desenvolvido. Possui três pontos em forma de vírgula (sohma). Nesse estágio, o usuário pode ler Taijutsu, Ninjutsu e Genjutsu, copiar técnicas e reutilizá-las. Também pode usar Genjutsus de forma instantânea através de contato ocular.

Sharingan com três Sohma lhe concede:

• Consegue prever os movimento do Inimigo: Isso significa que se você ativou o Sharingan o Inimigo terá redutor de -3 na sua Velocidade (A sua visão).
• Pode aprender Jutsus numa Velocidade Absurda: Você pode aprender Jutsus (Sem ser Kekkei Genkai), para aprender você deve observa alguém fazendo os Selos e usando o Jutsu. Para aprender o Jutsu você recebe um Bônus de +1 em Inteligência e In (Selos), se acerta no teste você aprendeu o Jutsu.

• Você consegue prever Genjutsu mais facilmente ganhando +2 em teste de Percepção (Apenas Genjutsu se está preso nele ou não).
• Consegue usar Genjutsu apenas com Contato Ocular: Mais o inimigo deve ta na sua visão, para usa Genjutsu assim você recebe um Redutor de -1 em Genjutsu sendo que esses tipos de Genjutsu não são tão útil sendo que apenas cria Ilusão que você queira.
• Consome 3 PM's para ativar e a duração e com base na sua Stamina.

Antes de começar a fala dos outro Sharingan fizemos uma coisa diferente. Os 3 Sharingan acima são os Sharingan básico do Clã agora vem a sua escolha (A do jogador), seguir o caminho que quer. Existem 4 tipos de Sharingan (Cada um com seu personagem no Anime) que são Uchiha Sasuke, Uchiha Itachi, Uchiha Madara, Hatake Kakashi. Dentre esses 4 você deve escolher seguir um Sharingan de um deles, vamos começar. Todos esses Sharingan ganham os efeitos do Sharingan de três Sohma.

Uchiha Sasuke

Nome: Magenkyou Sharingan (Sasuke)
Categoria: Hijutsu/Dojutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Não se sabe muito sobre novo tipo de Sharingan.
Requisitos: Ser Herdado pelo seu irmão aonde ele deve ter o Mangekyou Sharingan.
Custo: Consome 5 PM's para ativar e a duração e com base na sua Stamina.

Magenkyou Sharingan (Sasuke) lhe concede:

• Se usado muito o Usuario ficará cego.
• Ele executa um Jutsu de persuasão, onde o indivíduo atacado responde honestamente a qualquer questionamento, virando uma espécie de marionete (no sentido figurado), sendo assim possivelmente sugestionável. Para usar esse poder você deve ta olhando diretamente nos olhos do Inimigo.
• Tem o poder de usar Amaterasu.

Nome: Amaterasu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu/Doujutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Ao ativar o Mangekyou Sharingan, fechar os olhos e se concentrar para invocar o Amaterasu, ao abrir os olhos deve se focalizar e fixar seu olhar em seu alvo, feito isso Chamas Negras serão invocadas e iram na direção do alvo fixado. Ela consomem qualquer coisa, somente o usuário do Amaterasu pode pará-las.
Custo: 20 PM's

• Causa dano de Fa de Nin+Int+10.

Requisitos: Mangekyou Sharingam, Ninjutsu 5, Inteligência 5.
Custo: 15 Pm's

Uchiha Itachi

Nome: Magenkyou Sharingan
Categoria: Hijutsu/Doujutsu
Duração: Sustentável
Descrição: A forma mais forte do Sharingan
Requisitos: Matar seu melhor amigo (Não foi mostrado outro modo de ter-lo).
Custo: Consome 8 PM's para ativar e a duração e com base na sua Stamina.

Magenkyou Sharingan lhe concede:

• Se usado muito o Usuario ficará cego.
• Tem o poder de uso Tsukuyomi.

Nome: Tsukuyomi
Categoria: Hijutsu/Genjutsu/Doujutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Essa técnica só funciona se o Oponente olha diretamente nos seus olhos. Ele consiste em entra na mente do oponente, e coloca-lo em uma cruz em um mundo surreal criado pelo Mangekyou, onde existe centenas de clones do usuário atacando o oponente com Katana. O oponente fica três dias recebendo ataques do usuário. Mas quando volta ao normal (em estado de choque) percebe que não se passou nem um segundo. Alguns podem morrer apos receber essa técnica.
Custo: 18 PM's

• Causa dano de FA de Gen+Int+8.

• Tem o poder de usa Amaterasu

Nome: Amaterasu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu/Doujutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Ao ativar o Mangekyou Sharingan, fechar os olhos e se concentrar para invocar o Amaterasu, ao abrir os olhos deve se focalizar e fixar seu olhar em seu alvo, feito isso *Chamas Negras* serão invocadas e iram na direção do alvo fixado. Ela consomem qualquer coisa, somente o usuário do Amaterasu pode pará-las.
Custo: 20 PM's

• Causa dano de Fa de Nin+Int+10.

• Tem o poder de usa Susano'o

Nome: Susano'o
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu/Doujutsu
Duração: Instantânea
Descrição: O Chakra se torna tangível e toma a forma do poderoso Deus, que não pode ser superado, e só se acalma quando todos seus inimigos estiverem caídos. Esse Deus conjurado possui uma defesa e um ataque perfeitos. Isto se dá pelo fato de obter a Totsuka no Tsurugi, que diz-se que ao ferir um inimigo com sua lâmina esse entraria em um estado de coma eterno, como se estivesse preso em Genjutsu eterno.
Requisitos: Item Místico Yata no Kagami
Custo: 50 PM's

• Se o Oponente recebe algum ataque do Usuário ficará preso em um Genjutsu Eterno.

Uchiha Madara

Nome: Fuumetsu Mangekyou Sharingan
Categoria: Hijutsu/Doujutsu
Duração: Sustentável
Descrição: O Fuumetsu Mangekyou Sharingan é até, onde se sabe, o nível mais alto do Sharingan.
Requisitos: Você deve matar os um membro do Clã Uchiha, que tenha o Mangekyou Sharingan, após você conquistar o Mangekyou Sharingan, para obter este.

Fuumetsu Mangekyou Sharingan lhe concede.

• Você não fica cego ao utilizá-lo, pois ele fica ativo eternamente.
• Pode usar todos os Jutsus do Magenkyou Sharingan.
• Você ganha Imortalidade.

Hatake Kakashi

Nome: Magenkyou Sharingan (Hataka Kakashi)
Categoria: Hijutsu/Doujutsu
Duração: Sustentável
Descrição: É um Mangekyou Sharingan.
Requisitos: Te um Sharingan Transplantando.

Mangekyou Sharingan (Hataka Kakashi) lhe condece.

• Se for usado mais de 5 vezes você morrerá.
• Tem o poder de usar o Kamui.

Nome: Kamui
Categoria: Hijutsu/Doujutsu
Duração: Sustentável
Descrição: O usuário deve fechar os olhos e se concentrar, para assim criar a fissura no Espaço-Tempo. O Shinobi (Ninja) deve se concentrar e ao abrir os olhos deve focalizar e fixar o seu alvo, assim o alvo fixado é totalmente desintegrado ao encontrar a fissura. Dependendo do controle do Shinobi (Ninja) o tamanho da fissura pode variar, essa técnica requer um grande concentração e Chakra.
Custo: 40 PM's

Clã Hyuuga

Um Clã respeitado em todos os Países. Divido em duas formas: Família Principal e Família Secundaria.

Desvantagem: Para quem não é da Família Principal ganha o selo Fuuin, que é para protejer o segredo do Byakugan (Veja em Desvantagens).

Custo: 3 Pontos

Jutsus:

Nome: Byakugan
Categoria: Hijutsu/Doujutsu
Duração: Sustentável
Descrição: O Byakugan pode enxergar através de objetos, pessoas, etc. Possui um raio de visão de 50m de distância, dando também, uma visão de QUASE 360°.
Custo: Consome 2 PM para ativar e a duração é com base na sua Stamina.

Byakugan lhe concede:

• Radar, Visão Aguçada, Infravisão, Ver o Invisível e Visão de Raios-X
• Você pode ver o sistema Circulatório do Chakra sendo assim, sendo assim podendo usa o Jyuuken.

Nome: Jyuuken
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Permanente
Descrição: É um estilo de luta criado pelos Hyuuga, aonde eles lançam Chakra para dentro do corpo do adversário estimulando os canais de chakra de dentro do corpo do adversário, que inflam e atingem órgãos internos. Sendo assim:
• Causando dano nos PM's no adversário.
• Chegando a 0 PM's deverá fazer um teste de Morte.

Requisitos: Byakugan Ativo.

Nome: Hakke Rokujuuyonshou
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Técnica passada apenas para família principal, aonde se o oponente estiver no território marcado, começara o ataque. Aonde o Usuário pode forçar o seu chakra através das mãos para os 64 Tenketsus do corpo do oponente, o dano força o fechamento do tenketsu ("circulação do chakra") impedindo o alvo de usar jutsus temporiariamente. Essa técnica causa dano nos PM's do Usuário.

Quantidade de Golpes	**FA**	**Pm's gastos**
2 Golpes	Tai+Vel+2	1 Pm's
4 Golpes	Tai+Vel+3	2 Pm's
8 Golpes	Tai+Vel+4	3 Pm's
16 Golpes	Tai+Vel+5	4 Pm's
32 Golpes	Tai+Vel+6	5 Pm's
64 Golpes	Tai+Vel+7	6 Pm's

Requisitos: Byakugan Ativo, Jyuuken, Tai 3, Vel 2.

Nome: Hakke Hyakunijuuhasshou
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Técnica passada apenas para família principal, aonde se o oponente estiver no território marcado, começara o ataque. Aonde o Usuário pode forçar o seu chakra através das mãos para os 128 Tenketsus do corpo do oponente, o dano força o fechamento do tenketsu ("circulação do chakra") impedindo o alvo de usar chakra temporiariamente (Cada dano sofrido é uma rodada sem usar). Essa técnica causa dano nos PM's do Usuário.

Quantidade de Golpes	**FA**	**Pm's gastos**
2 Golpes	Tai+Vel+2	1 Pm's
4 Golpes	Tai+Vel+3	2 Pm's
8 Golpes	Tai+Vel+4	3 Pm's
16 Golpes	Tai+Vel+5	4 Pm's
32 Golpes	Tai+Vel+6	5 Pm's
64 Golpes	Tai+Vel+7	6 Pm's
128 Golpes	Tai+Vel+8	7 Pm's

Requisitos: Byakugan Ativo, Jyuuken, Tai 4, Vel 3.

Nome: Hakke Shou Kaiten
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea

Descrição: O Usuário cria um Circulo de Defesa (Pelo Chakra) aonde cada tenketsu lança chakra, assim criando uma defesa quase que em 360°, inibindo ataques.

• Causa dano tantos em PV's quanto PM's de F+Vel+4

Requisitos: Byakugan Ativo, Jyuuken, Tai 3, Vel 4.
Custo: 8 PM's

Nome: Shugohakke Rokujyuu Yonshou
Categoria: Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: É uma defesa absoluta, aonde a área que o usuário está é uma proteção perfeita.

• Protege você com base nos seus Pm's (Cada turno é 5 Pm's)
• O Oponente que estiver perto sofrerá dano de F+Vel+2

Custo: 5 PM's

Clã Akimichi

São especialista em usa seus corpos Obesos como Ataques

Desvantagem: Comer a cada 3 horas por dia. Se não ocorre de você comer a cada 3 horas seu personagem fica loco e insano por comida até matar a sua fome.

Custo: 1 Ponto

Jutsus:

Nome: Baika no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Um jutsu em que aumenta o tamanho do corpo do usuário e o transformando em uma esfera com apenas membros e cabeça sobressalentes.

• Assim se um Oponente te atacar você terá 1 ponto a mais de Vel, para teste de esquiva (pois você estará em rotação), e 1 ponto a mais em Força.

Requisitos: Tai 3, Stamina 2
Custo: 1 Pm por turno.

Nome: Nikudan Sensha no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Taijutsu

Duração: Instantânea
Descrição: Após o Baika no Jutsu, o shinobi faz com que sua cabeça e membros fiquem embutidos ao seu corpo em forma de bola como uma tartaruga.

• O Oponente terá +1 em teste de esquiva (Pois o ataque não é presiso)
• O Dano é de F+Vel+5, causando dano por contusão.
• Você poderá envolver o corpo com Kunais amarrando elas com cordas

Requisitos: Baika no Jutsu.
Custo: 5 Pm's

Nome: Bubun Baika no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Uma variação do Baika no Jutsu que permite ao membro deste clã aumentar braços ou pernas, sendo assim.

• Aumenta sua Força em +1
• Usando essa técnica você tem o mesmo conceito que a Vantagem: Membros Elásticos.

Requisitos: Tai 4, Stamina 4.
Custo: 3 Pm's por rodada

Nome: Chou Baika no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Uma variação avançada do Baika no Jutsu que gasta uma certa quantidade do chakra do shinobi para fazer com que seu tamanho cresça muito.

• Você pode chegar até 10 Metros de Altura
• Você ganha +3 em Força.
• Os Oponentes ganham +1 em Vel em teste de Acerto de Ataques (Você será um alvo fácil).
• Você ganha uma certa Defesa de +2 em teste de Defesa (Já que o jogo não possui armadura você tacará um 1D6)

Custo: 7 Pm's para ativar + 2 Pm por rodada
Requisitos: Stamina 5, Tai 4.

Nome: Pílulas Akimichi
Descrição: ão é um jutsu, e sim uma técnica especial usada no Clã Akimichi, para se aumentar a força, porém, causando graves efeitos colaterais no usuário:

1ª Pílula - Verde Aumenta consideravelmente a força, usada em conjunto com o Baika no Jutsu ou não. Ela pode proporcionar taijutsus , como o Nikudan Hari Sensha. Efeito colateral: Dores intensas no corpo.

• Ganha Força +3
• A Cada 2 Turno devera fazer um teste de Morte

2ª Pílula - Amarela Multiplica mais a força, permitindo uso de técnicas de aumento de massa corporal, como o Bubun Baika no Jutsu e o Chou Baika no Jutsu. Efeito colateral: Dores ainda mais intensas, impossibilidade de movimentos.

• Ganha Força +5
• A Cada Turno deverá fazer um teste de Morte

3ª Pílula - Vermelha Aumenta em 100 vezes a força, gerando tanto chakra a ponto de mudar a aparência de quem a usa. Toda a gordura do Akimichi é convertida em chakra, e pode ser moldada em diversas formas. Efeito colateral: Grande risco de morte

• 10x sua Força
• A Cada turno deverá fazer um teste de Morte com redutor de -2 em sua Stamina
• Pode usa o Choukaihou.

Nome: Choukaihou
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Após converter suas últimas calorias em chakra, o ninja perde muito peso, se tornando muito magro, temporariamente até se recuperar totalmente. Ele concentra uma enorme quantidade de chakra na palma de sua mão, que é rapidamente tragada por um redemoinho contido em chamas. Então, o ninja atravessa o inimigo com seu punho, destruindo ele devido ao aumento da força e chakra.

• Essa técnica é mortal tanto para o Usuário quando para o Inimigo (É uma técnica suicida, com pouquíssima chance de sobrevivência mesmo com uma ótima ajuda médica.)
• Tem dano de F+Vel+15.
• Logo após usar esse Jutsu deverá fazer um teste de Morte com redutor de +3 em Stamina.

Requisitos: Pílula Vermelha ingerida, Tai 5, Stamina 4

Clã Inuzuka

Clã Inuzuka usam chachorros/lobos como seus parceiros de batalha.

Vantagens: Aliado.

Custo: 1 Ponto

Vantagem: Ganha perícia Destrar Animais e Parceiro.
Desvantagem: Tratar do seu cachorro/lobo todos os dias

Jutsus

Nome: Shikyaku no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Essa técnica transforma o usuário em uma besta humana, com garras e presas, além de aumentar a força e a velocidade.

• Concede Vel+2 e aceleração
• Todos os ataques são por cortes (arranhões, mordidas...)

Requisitos: Tai 2, Stamina
Custo: Consome 2 PM's para ativar por pontos em Stamina

Nome: Tsuuga
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: O usuário executa um ataque giratório que visa ferir o oponente cortando-o, arranhando-o ou mordendo, etc...

• Só é realizado pelo ninja, sem seu companheiro animal (Cachorro/Lobo)
• Tem ataque de FA de F+Vel+5 (Dano por corte).

Requisitos: Shikyaku no Jutsu ativo, Tai 3, F2
Custo: 4 Pm's

Nome: Juujin Bushin
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Técnica que transforma seu companheiro animal numa besta humana, e o ajuda a lutar.

• O seu parceiro ganha os efeitos do Shikyaku no Jutsu.

Requisitos: Stamina 2 (do animal)
Custo: Consome 3 PM's para ativar por pontos em Stamina

Nome: Gatsuuga
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: **U**m ataque giratório que visa ferir o oponente, cortando-o, arranhando-o ou mordendo-o, etc...

• Cada um (Usuário e o Parceiro) ataca com uma FA de F+Vel+7

Cada um (O usuário e o Parceiro) ataca com uma FA de F+H+7 cada um.

Requisitos: Shikyaku no Jutsu e Juujin Bushin ativo
Custo: 5 PM's

Nome: Kuuchuu Dainamikku Mâkingu
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Uma técnica em que o companheiro animal marca seu alvo ou oponente com urina. Isto permite que o inimigo seja seguido apenas pelo cheiro. A urina é completamente ácida e pode ser muito dolorosa se entrar nos olhos.

• Deixa o alvo cego durante 1 rodada caso não passe em um teste de Stamina.

Requisitos: Tai 2
Custo: 0

Nome: Soutourou
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Uma transformação especial de. Combinando com seus companheiros caninos, o usuário pode transformar dois indivíduos ficando significativamente maiores em um lobo enorme. Considere que os 2 estejam usando as regras da vantagem Parceiro.

• Recebe F+4, Stamina+4, H-2

Requisitos: NIN 4, Stamina5 (tanto do usuário como do Parceiro)
Custo: 5 PM's por rodada

Nome: Garouga
Categoria: Hijutsu/Taijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: É muito similar ao Tsuuga, mas às rotações do ataque em um nível muito mais elevado.

• Os usuários não podem ver o alvo, devem seguir o oponente a parti do ataque do

Kuuchuu Dainamikuu Mâkingu.
• Tem o dano de ataque de FA de F+Vel+18 se for uma batida direta ao Oponente é capaz de rasgá-lo em várias partes.

Requisitos: Soutourou ativo, Stamina 4.
Custo: 15 PM's

Clã Aburame

Um clã completamente misterioso e secreto, os povos de Inseto são especializados em usar pequenos insetos chamados "Kikai" como armas de batalha.

Custo: 3 Pontos

Jutsus

Nome: Kikaichuu no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: Permanente
Descrição: Uma técnica que qualquer Aburame sabe desde que nasce no qual compartilha seu chakra em forma de alimento com os kikais, que por sua vez ajudam em batalhas.

• Você os controla
• A cada 1 ponto de Stamina você tem 100 Kikais
• Você recebe essa habilidade logo quando cria o Personagem
• Em batalhas eles são utilizados como enxames. A cada pontos de Stamina você pode criar um enxame.
• Eles tem Atributos de: F2, Vel1, Stamina3, Int2, In0 15 PV's e 15 PM's. Sendo que eles são insetos voadores e ganham levitação.
• Os ataques deles são baseados em PM's isso que dizer que quando um enxame de Kikai tem contato físico rouba 3 PM's a cada turno.
• Os Aburames podem juntar os enxames assim somando os Atributos, quando estão 3 enxames unidos eles sugam Vel+6 de PM's.
• Os Kikais se alimentam com chakra do Usuário isso que dizer que metade dos seus PM's são dados aos Kikais.
• Uma pessoa infectada com Kikai pode tentar se liberta com um teste de Vel-3.

Nome: Kekkai Konchuu Bushin no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Com este jutsu, cria se um bushin feito estritamente com kikais.

• Quando ataco eles se dissipam e o clone é desfeito.

• Esse Bunshin não ataca.
• Quando um Oponente ataca o Bunshin os Kikais fazem um teste de Vel para vê se os Kikais podem ir para o corpo do Oponente e sugar seu Chakra.

Requisitos: NIN 3, Stamina 2
Custo: 2 PM's

Nome: Kikai no Tate
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: É uma espécie de armadura de kikais.

• Com essa armadura os dano de Taijutsu do Oponente são cortados pela metade.
• O Oponente atacando com Taijutsu será automaticamente contaminado pelos Kikais e terá seu chakra sugado.

Requisitos: Nin 3, Stamina 4
Custo: 4 PM's por rodada e 2 enxames.

Nome: Mushi Kame no Jutsu
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Depois de alguns selamentos manuais, o shinobi começa a expelir kikais de seu corpo e estes começam a circular velozmente ao seu redor.

• Cria um vortex forte que rebate projéteis ou outros tipos de ataque não tão poderosos. Assim reduzindo os danos de Ninjutsu, ganhando assim um Bônus de +4 em Defesa.
• Se uma pessoa tiver contato físico é automaticamente contaminado pelos Kikais, e ficara preso no mesmo, tendo seu chakra sugado.

Requisitos: NIN 4, Stamina 5
Custo: 4 PM's por rodada e 4 enxames.

Clã Nara

Um clã muito preguiçoso que levam a vida de um modo muito descontraído.

Vantagens: Recebe gratuitamente Genialidade.

Custo: 2 Ponto

Jutsus

Nome: Kage Mane no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: O shinobi, controlando sua sombra, faz com que esta se estenda até a sombra do oponente e a domine.

• O que o membro do clã fizer fisicamente, o oponente irá executar este movimentos simultaneamente.
• Este técnica tem um tempo limitado pelo Chakra que é gasto continuamete.
• O alvo tem direito a um teste de Stamina-2 para tirar o efeito. Ou se não com um teste de F-3 a cada rodada.
• Quando um nível mais avançado pode ser usado mais em um alvo, tendo como limite de alvos a R do Usuário.
• Quanto mais alvos mais PM é gasto.
• O Alcance da sombra é de 10 metros por pontos em NIN.

Requisitos: NIN 1, GEN 1, Stamina 1
Custo: 1 Pm por rodada para cada alvo

Nome: Kage Kubi Shibari no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: O membro deste clã usa os braços de sua sombra para enforcar o adversário imobilizado.

• Essas mãos da sombra se entrelaçam em volta do pescoço do oponente e começa a estrangular o adversário.
• Gasta bastante chakra, já que para usar este jutsu. Além do chakra utilizado pelo Kage Mane, deve-se usar uma quantidade considerável de chakra para fazer com que os braços da sombra se movam.
• A vítima tem direito a um teste de Stamina-4 para negar o efeito. Caso falhe começa a perder 5 PV's por rodada.

Requisitos: Kage Mane no Jutsu (No Alvo), NIN 4, GEN 2
Custo: 4 PM's por rodada

Nome: Kage Nui
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Instantânea
Descrição: **F**az com que a sombra controlada se transforme em poderosas agulhas.

• Ataca com FA de Vel+NIN+6 dano por Perfuração.
• Também pode ser utilizada em vários alvos.

Requisitos: NIN 5

Custo: 6 Pm's por alvo

Clã Yamanaka

É um clã que possui jutsus usados para controlar e afetar o corpo e a mente das pessoas.

Custo: 1 Ponto

Jutsus

Nome: Shintenshin no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Permite ao usuário enviar sua energia espiritual para outro corpo, e o controlar.

• Isso só pode ser feito caso não passe em um teste de Stamina-2.
• O Alvo tem um teste de Vel+1 na esquiva.
• Se o Alvo acerta, o Usuário fica uma rodada indefeso.
• Qualquer dano causado no Alvo enquanto o Jutsu está em efeito é causado também para o corpo do Usuário.
• Esse Jutsu é usado principalmente em missões de espionagem.

Requisitos: NIN 1, Stamina 2
Custo: Consome 4 PM's, dura por 5 Rodadas por Nível de NIN.

Nome: Shinranshin no Jutsu
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Usado para confundir os alvos, tomando o corpo de um deles e o usando para atacar os seus próprios "companheiros" através do controle da mente feito por meio de um selo manual com ambas as mãos.

• O alvo tem direito a um teste de Stamina-3 para negar o efeito.
• Este jutsu oferece controle total sobre os atos físicos do alvo, mas não os seus conhecimentos.
• O efeito deste jutsu tem duração máxima de 2 rodadas por nível de NIN.

Requisitos: NIN 3
Custo: 7 PM's, o efeito deste Jutsu tem duração máxima de 2 rodadas por nível de NIN

Clã Kaguya

Este clã é muito poderoso, detentores de uma linhagem sanguínea avançada capaz de manipular os ossos e expô-los para fora do corpo com o objetivo de atacar e se defender.

Custo: 3 pontos

Jutsus

Nome: Tsubaki no Mai
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Esta é a primeira forma da dança secreta do clã Kaguya.

• Com esta técnica é possível retirar um osso do braço com as características de uma espada, esta concede Arma Especial e Vel+1, e dano por Corte.

Requisitos: Stamina 1
Custo: 2 PM's

Nome: Yanagi no Mai
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Esta é a segunda forma da dança secreta do clã Kaguya.

• Com esta é possível retirar um osso de cada braço com as características de uma espada, concedendo Arma Especial e Vel+2, e dano por corte

Requisitos: Stamina 2
Custo: 4 PM's

Nome: Karamatsu no Mai
Categoria: Hijutsu
Duração: Instantânea/Sustentável
Descrição: Esta é a terceira forma da dança secreta do clã Kaguya. Sua caixa toráxica e outros ossos saem e o defendem, agindo logo depois para um contra ataque.

• Concede defesa contra Jutsus Físicos (Taijutsu) de +4.

Custo: 5 PM's para ativar e 2 PM's por rodada para manter
Requisitos: NIN 4, Stamina 3

Nome: Tessenka no Mai – Tsuru/Hana
Categoria: Hijutsu

Duração: Sustentável/Instantânea
Descrição: A quarta forma secreta da dança é dividida em duas partes chamadas de Tsuru e Hana, a Tsusru exige a retirada da sua coluna para prender o inimigo e respectivamente esmagar, e caso isso não ocorra ele transforma o osso de seu braço e o transforma em uma lança muito dura e ataca o oponente.

• Se o oponente for preso ficaria paralisado recebendo de 1D6 PV's por rodada.
• Poderá fazer um testa para escapar de F-4.
• Depois disso o alvo paralisado o Usuário pode finalizar com o Hana com uma FA de F+Vel+15

Requisitos: Tai 4, Stamina 3
Custo: Tsuru - 2 PM's por rodada, Hana - 10 PM's

Nome: Sawarabi no Mai
Categoria: Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: A mais devastadora arte da dança secreta do clã Kaguya.

• Esse jutsu cobre raio de 100 metros multiplicado por nível de NIN.
• Concede Vel+5 deslocamento dobrado e todos os seus ataques consideram o alvo surpreso.
• Depois de usar esse técnica deverá fazer um teste de Stamina de -2, caso falhe você morrerá.

Requisitos: TAI 5, Nin 3, Stamina 4
Custo: 10 PM's por rodada

Nome: Teshi Sendan
Categoria: Hijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: O ninja consegue atirar os dez ossos dos dedos como projéteis.

• Atingindo o oponente com FA de Vel+2

Requisitos: TAI 2
Custo: 3PM's

Clã Kamizuri

Clã kamizurui usam abelhas ao invés de kikais como o clã Aburame, mas não com a mesma eficiência

Custo: 2 Pontos

Jutsus

Nome: Invocação da Colméia
Categoria: Ninjutsu/Hijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Todos os integrantes do clã Kamizurui podem começar com está técnica caso preencha os requisitos, onde uma grande colméia aparece no local desejado que por sua vez começa a sair centenas de abelhas, o conjurador tem controle total podendo dar qualquer comando.

• Você invoca X de enxames sendo que esse X é igual ao valor do seu NIN.
• Os atrivutos são F2, Vel1, Stamina3, Int2, In0 15 PV's e 15 PM's. Sendo que eles são insetos voadores e ganham levitação.
• Os Kamizuri podem juntar os enxames assim somando os Atributos, quando estão 3 enxames unidos eles sugam Vel+6 de PM's.
• Essa tecnica pode ser usada mais de uma vez por combate, mas não enquanto um enxame da ultima colméia estiver vivo

Requisitos: NIN 2
Custo: 4 PM's

Nome: Hachi Bakudan no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Duração: Instantânea
Descrição: O clã Kamizurui cria abelhas que explodem próximo ao oponente.

• Com FA H+Pre+7.

Requisitos: NIN 3.
Custo: 5 PM's e 1 enxame

Nome: Hachimitsu no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Cria abelhas que quando são destruídos viram mel.

• Neutraliza os inimigos assim dando um redutor de Vel-2.
• O Mel pode se acumular com outros exames assim dando Vel-2 a cada exame
• O Oponente pode se livrar do Mel com um teste de Vel-3

Requisitos: NIN 3
Custo: 6 PM's por enxame

Clã Senjuu

O Clã Senju é um Clã muito antigo, na qual seu líder era Senju Hashirama, também tinha como membros aquele que viria a ser o Segundo Hokage.

Nome: Mokuton - Jukai Koutan
Categoria: Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Uma técnica secreta que liga um oponente em uma floresta densa, e o envolve com galhos de árvores, apertando-o cada vez mais. O chakra do usuário é a força e vida da floresta.

• A Floresta tem 20m² com todos os benefícios da vantagem parceiro.
• Toda a floresta tem F8 Vel0 Stamina 20 Int0 In0 Pre0 (100 PV's), Regeneração e Vulnerabilidade: Calor/Fogo e Explosao
Requisitos: NIN 5
Custo: 10 PM's por rodada

Nome: Mokuton - Jubaku Eisou
Categoria: Ninjutsu/Hijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Faz com que pequenas raízes saiam do solo e circundem o corpo do inimigo, após terem aprisionado o inimigo entre as raízes elas começam a crescer até tornarem-se uma enorme árvore, as raízes engrossam e esmagam o inimigo.

• O Oponente pode tentar escapar com um teste de Vel-3
• Se não conseguir é morte por sufoca mento ou esmagamento (escolha do usuário)

Requisitos: NIN 3
Custo: 5 PM's a cada oponente aprisonado.

Nome: Mokuton - Moku Bunshin no Jutsu
Categoria: Ninjutsu/Hijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Faz com que pedaços de madeira se desprendam de seu corpo e se agrupem formando um clone quase perfeito, exceto por alguns galhos sobressalentes em partes do corpo.

• Este clone é mais resistente sendo que não perde atributos e tem os PV's e PM's do usuário.

Requisitos: NiN 6
Custo: 12 PM's

Nome: Mokuton - Moku Shouheki no Jutsu
Categoria: Ninjutsu/Hijutsu

Duração: Instantânea
Descrição: Criar um cúpula de madeira, que pode servir como uma forma de enclausurar o inimigo, ou então como uma forma de defesa para ataques inimigos.

• Se protege de qualquer ataque do Inimigo.
• Esse cúpula tem 20 PV's sendo que para o inimigo fugir precisa destruir-lo.

Requisitos: Nin 4
Custo: 8 Pm's

Nome: Mokuton - Shichuuka no Jutsu
Categoria: Ninjutsu/Hijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Cria diversas tábuas de madeira que ao se agruparem tomam a forma de uma casa no estilo dos templos japoneses, essa casa possui portas, janelas, varanda, um segundo andar, escadas, telhado, todos feitos unicamente de madeira.
Custo: 10 Pm's

Nome: Mokuton - Shichuurou no Jutsu
Categoria: Ninjutsu/Hijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Cria diversas pilastras de madeira que formam uma espécie de jaula, essa técnica consiste em fazer com que o inimigo, ou vários inimigos, seja, ou sejam, contido, ou contidos.

• Essa jaula tem 10 PM's único modo para o Oponente sair é a destruindo

Requisitos: NIN 3
Custo: 3 PM's

Clã Koori

Alguns membros do Clã Koori possuem o Hyouton no Jutsu, ninjutsu que permite manipular o Hyuuton (gelo) e uma maior facilidade com o Suiton no Jutsu e Fuuton no Jutsu.

Jutsus:

Nome: Sensatsu Suishou
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Instantánea
Descrição: Podem transformar a umidade a sua volta em agulhas feitas integralmente de água, e posteriormente lançá-las ao inimigo.

• Tem FA de NIN+Vel+7
• Já que se forma com a umidade o Oponente deve fazer um teste de percepção, se não acerta leva o dano diretamente, se acerta poderá fazer um teste de esquiva com Vel+1

Requisitos: NIN 3
Custo: 6 PM's

Nome: Makyou Hyoushou
Categoria: Hijutsu/Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Atráves da umidade criar uma cúpula de espelhos feitos do cristais gelo extra resistente. O usuário entra em um dos espelhos, e posteriormente somente sua imagem é refletida nos espelhos.

• O usuário pode passar de um espelho para o outro na velocidade da luz.
• Nesse tempo pode atacar o inimigo usando Senbon
• O Oponente não poderá prever seus ataques já que você os ataca de todos os lados.

Requisitos: NIN 5, Stamina 3
Custo: 10 PM's

Clã Uzumaki

As habilidades do Clã, são baseadas na capacidade de concentrar grandes quantidades energia através do giro concêntrico de Chakra

Como não foi mostrado nenhum jutsu desse clã, então botaremos os jutsus do Uzumaki Naruto.

Jutsus

Nome: Orioke no Jutsu mais conhecido como "Sexy no Jutsu".
Categoria: Ninjutsu.
Duração: Instantânea
Descrição: Uma técnica que seja basicamente a habilidade da transformação (Henge no Jutsu), onde o usuário muda para a forma de uma mulher muito bonita.

• Esse Ninjutsu só funciona em quem tem a desvantagem Pervertido.
• Se o Oponente tiver a desvantagem fica imóvel por uma rodada.

Custo: 1 PM

Nome: Kage Bushin no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Jutsu de nível jounin.

• Esses Clones são reais, aonde o chakra do usuário é dividido igualmente entre todas as copias.
• Elas levam redutor de todos os Atributos, sendo que passa a ser vuneravel a qualquer ataca derrubando o clone em um golpe.

Requisitos: Nin 3
Custo: 2 Pm a cada Clone

Nome: Harem no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Duração: Instantânea
Descrição: É uma combinação do Sexy no Jutsu com o Kage Bushin no Jutsu.Ao invés de aparecer apenas uma garota despida, aparecem várias.

• Esse Ninjutsu só funciona em quem tem a desvantagem Pervertido.
• Ao invés de aparecer apenas uma garota despida, aparecem várias. Assim o Oponente fica imóvel por 2 Turnos.

Requisitos: Kage Bunshin no Jutsu, Sexy no Jutsu
Custo: 2 PM's

Nome: Kuchiyose • Gama
Categoria: Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Servindo como ataque, defesa e até transporte.

• Sapos são úteis: eles pulam longe, entram na água (doce), e têm uma força enorme.
• O rei dos sapos, Gamabunta, usa uma katana como arma. Tem atributos de F3, Vel4, Stamina5, Int3, In0, Tai4, Nin3, Gen2.

Requisitos: Nin 5
Custo: 10 PMs

Nome: Rasengan
Categoria: Ninjutsu.
Duração: Instantânea
Descrição: Um ninjutsu que requer um imenso controle de Chakra.

• O Rasengan o certo era usa apenas sozinho, mais como o Naruto não consegue usar ele presisa de ajuda de 1 Bunshin.
• O Rasengan tem FA de Vel+Nin+15

Requisitos: Nin 3, Kage Bunshin no Jutsu
Custo: 8 PM's

Nome: Tajuu Kage Bushin no Jutsu
Categoria: Ninjutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Cria centenas de clones dependendo do nível de habilidades do ninja

• Elas levam redutor de todos os Atributos, sendo que passa a ser vuneravel a qualquer ataca derrubando o clone em um golpe.

Requisitos: Kage Bunhsin no Jutsu, Nin 5
Custo: 1 PM = 100 Clones

Nome: Naruto Rendam.
Categoria: Taijutsu.
Duração: Instantânea
Descrição: Um taijutsu próprio, composto de vários combos, exemplos: chutes, socos, joelhadas, etc).

• Esse Taijutsu tem FA de F+Vel+6

Requisitos: Kage Bunshin no Jutsu, Tai 3
Custo: 5 PM's

Nome: Oodama Rasengan
Categoria: Ninjutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Aperfeiçoamento do Rasengan.

• Ele necessita de dois Bunshins de auxílio.
• O Oodama Rasengan tem FA de Vel+Nin+8

Requisitos: Kage Bunshin no Jutsu
Custo: 25 PM's

Nome: Fuuton Rasenshuriken
Categoria: Ninjutsu
Duração: Instantânea

Descrição: Com os mesmos procedimentos do Rasengan, o usuário concentra além do Rasengan que apenas muda a forma do chakra, muda também sua natureza, colocando chakra do elemento vento.

• Ele ataca os Tenketsu do Oponente.
• É um ataque muito poderoso, aonde causa dano tanto no Oponente quanto no Usuário aonde 10% do dano vai totalmente par ao Usuário.
• O Fuuton Rasenshuriken tem FA de H+Vel+40, sendo que ataca PV's e os PM's do Oponente. E não esquecendo que 10% do dano vai diretamente para você.

Requisitos: Kage Bunshin no Jutsu, Nin 10, Stamina 4
Custo: 40 PMs

Clã Akasuna

Esse Clã utiliza a técnica Kugutsu no Jutsu que é um Ninpou que consiste em criar linhas através do Chakra para controlar marionetes e bonecos.

Marionetes

Marionetes são as ferramentas que os Ninjas Ventríloquos usam como armas. São mortais, pois podem possuir inúmeras armadilhas e armas. Em termos de jogo, Marionetes são Máquinas (e, automaticamente, Construtas) que não podem ter mais do que Vel0 (pois precisam ser controladas por alguém com a Especialização Pilotagem). Marionetes podem ser controladas a uma distancia igual a sua Rx10m. Assim como Máquinas, Marionetes têm PV's e Pm's, porém não os recuperam Pv's com descanso, e sim com reparos (mais uma vez, por alguém que tiver a especialização Reparo).

Essas Marionetes podem ser feitas apenas pelo clã *Akasuna cada uma tem o seu poder e dependendo do Akasuna que fizer elas o poder pode tanto aumentar quanto diminuir dependendo do jeito que a fizer. Os Akasuna começam já com a marionete Karasu.*

Construindo uma Marionete

Marionetes, assim como máquinas, têm o mesmo número de pontos na construção do personagem (que podem ser aumentados, uma vez que o Personagem ceda seus pontos para a marionete), entretanto, não podem possuir NIN, TAI ou GEN. Ninjas Ventríloquos podem, com pontos de experiência, comprar novas Vantagens e fazer "upgrades" no seu boneco, ou mesmo comprar uma marionete nova, pagando os 2 pontos da perícia maquinas (no caso, os pontos iniciais da marionete seriam os que o ventríloquo tinha no começo da aventura, e não os atuais), tendo duas marionetes no combate, ou seja, dois personagens diferentes ao seu comando, tendo como limite de marionetes no combate sua Vel. Marionetes não podem ter mais do que

Vel0, mas podem comprar as magias do Manual 3D&T como se fossem "super poderes", pagando pelos pontos Requisitados, entretanto, marionetes não podem comprar magias que tenham como requisito Paladino, Clericato ou Telepatia.
Pelo motivo de a marionete não ter nenhum movimento elas nunca poderão ter pontos em Vel, pois quem as controlam são o ventríloquo, sendo assim a H da marionete é igual a Vel do ventríloquo.
Sendo que eles também não possuem Inteligência. Vai de acordo do usuário de como usá-las.

Obs: *Jogadores não sendo do Clã Akasuna podem também criar Marionetes mais sem a Bonificação que as Marionetes deles ganham. E Também ganha redutor de -1 de Habilidade a cada Marionete utilizada.*

Algumas Marionetes

Todas a Marionetes que iremos mostrar agora, não iremos posta as suas descrições apenas do ***Karasu*** (Marionete que os Akasuna Começam), o resto é com base no jogo dos Jogadores, como iram construir elas essas coisas. Assim so iremos posta a descrição delas.

Nome: Karasu
Descrição: Essa marionete fica guardada enrolado dentro de faixas, podendo ser usado como Kawarimi. Possui armas escondidas, podendo desmembrar-se sendo que cada membro possui lâminas embebidas em veneno. Sua maior técnica é quando age em conjunto com Kuroari, o Karakuri Engeki • Kurohigi Kiki Ippatsu.

• Karasu tem atributos de F3, Vel0, Stamina2, Int0, In0. PV's 15

Nome: Hiruko
Descrição: Possui uma cavidade oca em seu interior, local da onde o Shinobi o manipula. Por possuir um escudo resistente, acaba tornando-se uma eficiente armadura. Possui várias armadilhas espalhadas por seu corpo, como a exemplo de seu braço, que atira projéteis; ou então sua cauda, que lembra muito a de um escorpião, feita de um metal muito resistente, funcionando assim como defesa, ou ataque devido ao seu ferrão embebido em veneno.

Nome: Hyakki no Souen
Descrição: Para formar essa coleção de marionetes juntava o corpo de seus inimigos derrotados mais habilidosos, transformando-os em marionete através do Jutsu Hitokugutsu, mantendo as armas que usavam enquanto vivos. No total são cem (100) marionetes, cada uma delas com lâminas embebidas em um veneno mortal, que paralisa o oponente. Possuem Jutsus próprios, já que o Hitokugutsu conserva as habilidades naturais que o corpo possuia em vida.

Nome: Jyukki Chikamatsu no Shuu
Descrição: A coleção das Dez Marionetes de Chikamatsu. São bonecos muito poderosos, usam tunicas brancas. Cada marionete possui alguma habilidade especial, podendo ser em conjunto com outra, ou não. Usam a técnica Sanbou Kyuukai e a Jikki Chikamatsu no Shou Fuuinjutsu, além de outras técnicas, como o uso de espadas embebidas em veneno, chicotes afiados também embebidos em veneno. São dez (10) marionetes, uma para cada dedo da mão do Shinobi Titeriteiro.

Nome: Kuroari
Descrição: É uma marionete especializada na captura de adversários. A marionete é equipada de serras nos braços, dardos envenenados, bombas, navalhas e, seu trunfo, um imenso compartimento na região do tronco, que pode se abrir e capturar um inimigo. Kuroari pode trabalhar em conjunto com Karasu, uma marionete de ataque, para assim efetuar o Karakuri Engeki • Kurohigi Kiki Ippatsu.

Nome: Papai e Mamãe
Descrição: Têm uma defesa de chakra (Chakra no Tate) e espadas embebidas em veneno.

Nome: Sandaime Kazekage
Descrição: pode usar a sua técnica especial, a areia de ferro. Colocando outras armas no corpo do Kazekage, junto com seu veneno, é a marionete mais poderosa.

Nome: Sanshouou
Descrição: Suas principais habilidades são criar uma barreira feita de aço e lançar rajadas de fogo, que possuem um alcance significativo.

Nome: Sasori
Descrição: Para conseguir a imortalidade os Akasuna, se transformam em uma marionete. Para poder usar o chakra, para assim manipular suas marionetes, deixou uma parte de seu corpo em forma de cilindro, preso no lado esquerdo do peito (como se fosse seu coração). Feito totalmente de uma madeira mais resistente do que o normal, podendo aguentar fortes ataques. Caso seus membros sejam separados, pode junta-las contanto que seu coração estivesse intacto. Dentro de sua barriga há um cabo de aço (como uma calda de escorpião) embebido em veneno, nos braços possui lâminas giratórias, também embebidas em veneno. Possui quatro pergaminhos em suas costas, no primeiro foi selado um Jutsu Katon, onde pode lançar apartir de suas palmas uma grande quantidade de fogo; no segundo foi selado um Jutsu Suiton, onde ode controlar a saída de água, afinando ou alargando a saída de água, definindo assim a intencidade do ataque, o terceiro não foi mostrado, e o quarto pergaminho, onde está selada sua técnica Akahigi - Hyakki no Souen.

Jutsus

Nome: Karakuri Engeki • Akahigi Hyaku no Souen
Categoria: Ninjutsu/Hijutsu
Duração: Sustentavel
Descrição: Controla 100 marionetes ao mesmo tempo, cada um usando um veneno desenvolvido por ele.

• Cada Marionete tem Atributos F7 Vel0 Stamina2, Int0, In0, PV's e PM's 10.
• Cada pessoa morta o usuário pode transforma num desses bonecos a parti do seu Hitokugutsu.

Requisitos: Nin 5, 100 Marionetes Humanas.
Custo: 35 PM's

Nome: Chakra no Tate
Categoria: Ninjutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Técnica usada por controladores de marionetes que cria uma barreira de chakra que os protege de ataques.

• Protege de qualquer ataque por 1 Turno.

Requisitos: Uso da Marionete
Custo: 8 PM's

Nome: Hitokugutsu
Categoria: Ninjutsu/Hijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Ele pega um corpo vivo e o transforma numa marionete, mantendo um pouco de seu chakra original para usar suas técnicas especias, e ainda colocando armadilhas, venenos, e o que ele quiser.

•Para ter uma marionete humana precisa:
1º: mata-se a vítima;
2º: retiram-se seus órgãos:
3º: em um complexo ritual, mantém-se o corpo intacto e retém-se um pouco do chakra da vítima.
• Uma marionete humana pode utilizar qualquer jutsu que possuía em vida, mesmo que seja fruto se sua linhagem avançada. O criador não tem nenhuma necessidade de conhecer suas técnicas para usá-las.
• A Marionete adquiri os Atributos da Vitima.

Requisitos: Nin 5
Custo: 20 Pm's, e Tempo (Mais ou menos 1 Semana)

Nome: Karakuri Engeki • Kurohigi Kiki Ippatsu
Categoria: Ninjutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Com a marionete Kuroari (para captura), prende um oponente dentro dela. Em seguida, com outra de suas marionetes, Karasu (para ataque), se separa formando sete navalhas pontiagudas e penetra vários buracos no compartimento de Kuroari, perfurando-o sem chance de se esquivar.

• O Oponente tem Vel+1 para teste de Esquiva.
• Quando bem sucedido, é um ataque mortal.

Requisitos: Kuroari, Karasu, Nin 5
Custo: 10 PM's

Nome: Karakuri Engeki • Kurohigi Kiki Nihatsu
Categoria: Ninjutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Usando a marionete Kuroari, o ninja distrai o oponente com qualquer coisa, e move Kuroari para trás dele. A marionente abre sua barriga e joga cordas, que prendem o inimigo, puxando-o logo depois. Lâminas vão ser usadas, cortando quem está lá dentro.

• Esse Ninjutsu é dependendo da força da sua Marionete sendo assim sendo calculado em FA de F+Vel+6.

Requisitos: Kuroari, Nin 3
Custo: 5 PM's

Nome: Karakuri Engeki • Shirohigi Jyukki Chikamatsu no Shou
Categoria: Ninjutsu/Hijutsu
Duração: Sustentável
Descrição: Esta usa uma marionete para cada dedo. Eles podem ser combinados para usar técnicas.

• Cada Marionete tem os Atributos de F15, Vel0, Stamina5, Int0, In0, 25 PV's e PM's 25.

Requisitos: Nin 5
Custo: 30 PM's

Nome: Sanbou Kyuukai
Categoria: Ninjutsu/Hijutsu

Duração: Instantânea
Descrição: Três dos dez bonecos Chikamatsu montam uma pirâmide, fazendo uma grande sucção, que destrói todos os inimigos na área atingida.

• Se o Oponente tiver contado com o Ninjutsu o oponente morre altomaticamente.

Requisitos: Chikamatsu, Nin 5
Custo: 15 Pm's

Nome: Jikki Chikamatsu no Shuu no Fuuinjutsu
Categoria: Ninjutsu/Hijutsu
Duração: Instantânea
Descrição: Essa Técnica de Selamento é usado por um dos Dez Bonecos Chikamatsu. Esse selo previne que o inimigo aprisionado se utilize de Chakra. Esse selo pode ser posto de duas maneiras distintas:
• **1°** Arremessar uma pequena esfera na direção do inimigo, essa esfera vai se expandindo até tomar a forma da face de uma besta com grandes dentes afiados, esses dentes prensam o inimigo contra alguma superfície (como uma parede) e então o selo se expande, aprisionando o inimigo;
• **2°** Fazer com que o selo saia diretamente da boca de uma das marionetes, e assim fique sobre o inimigo, aprisionando-o.

Requisitos: Chikamatsu.
Custo: 0 PM's

Rinnegan

O Rinnegan é o mais venerado dos Doujutsus. O Rin'negan é caracterizado por um número de círculos ao redor da pupila do usuário, e este seu poder vem sendo dito é capaz de salvar ou destruir a terra. Diferente dos outros Doujutsus, este parece estar ativado todo tempo. Ele era usado pelo Eremita dos Seis Caminhos, dito o precursor de todos os Ninjas do Mundo e o criador dos primeiros Ninjutsus. Pein, o atual, e único, conhecido usuário desta habilidade, ativou-o na sua infância para salvar um de seus amigos. Pelo que Nagato (Pein) disse, Yahiko morreu há um tempo atrás, por isso que o corpo de Yahiko faz parte dos corpos que "compõem" Pein. Pein se fez supor que possui o poder da clarividência, e parece que esse Doujutsus permite mais de um *Contrato de Sangue* (talvez um de cada corpo que possua). Ele também tem vários outros corpos que varia dependendo da necessidade. O Rin'negan tem o poder de controlar todos os elementos e com isso, permite ao usuário utilizar qualquer Ninjutsu que quiser, até mesmo os de Invocação.

Os Seis Corpos

Todos os seis corpos de Pein estão mortos, e que Pein possui o poder da ressureição, e que alguém os controla utilizando os receptores de Chakra (*piercings*) implantados, ou seja o verdadeiro Pein não está entre os seis, e tomando com base as habilidades de controle de mentes do Clã Yamanaka deduzem que o verdadeiro está escondido em Konohagakure no Sato.

Poderes

Pein possui um total de 6 corpos, sendo que todos possuem piercings distribuidos pelo corpo, e todos os 6 corpos possuem o Rin'negan.
Os 6 Corpos de pein tem visão compartilhada, ou seja, o que um dos corpos vê, todos os outros 5 também vêem. Isso quer dizer, que se os Seis estiverem olhando para um alvo, cada um verá o alvo por Seis ângulos diferentes, como se fosse um circuito interno de TV.
Além disso, cada corpo de Pein pode usar apenas um tipo de Jutsu. Aparentemente, mesmo que um corpo "morra", esse corpo pode ser substituido por outro, que vai possuir o mesmo poder.

Os corpos, e os poderes de Pein, dividem-se da seguinte forma:

Asura Realm (Reino de Asura): É o corpo que possui diversos acessórios, podendo lançar uma espécie de "Míssil" contra seus oponentes.

Animal Realm (Reino Animal): Este corpo usa o Kuchiyose no Jutsu (Técnica de Invocação), para invocar bestas dos mais diversos tipos. Também pode invocar outros corpos.

Preta Sphere (Circulo Negro): Não se sabe

Deva Realm (Reino de Deva): É o Corpo de Pein que parece exercer a liderança e coordenação das ações dos outros corpos. Seu poder é usar a Gravidade para Atrair ou Repelir objetos e pessoas para si. Pode também usar esse poder para levitar, ou até voar. Esse corpo é muito parecido com Yahiko.

Human Realm (Reino Humano): Este corpo, quando entra em contato físico com o oponente, pode ler a mente deles, assim com "Roubar a alma" de quem ele toca.

Woeful State (Estado de Miséria): Seu poder é absorver as técnicas do inimigo.

Como Ter o Rinnegan:

Para ter o Rinnegan você deve nascer com ele, sendo assim ele custa um total de 10 Pontos para ter-lo. Sendo que você nasce sem Clã (Assim não podendo ser tipo um Uchiha com Rinnegan).

Modo Eremita

O Modo aonde leva os poderes do Usuário ao Maximo.

Só para começar uma breve descrição do que acontece com o jutsu:

Invocando Paw e Maw (Pai e Mãe, os Dois Grandes Sapos-Eremitas), conseguisse liberar todo seu poder recebido dos sapos e assume uma nova aparência híbrida entre homem e sapo, se tornando mais forte, rápido e podendo usar jutsus e invocações com mais perfeição. Após conseguir controlar o fluxo de *Energia da Natureza*, e com isso formar o Chakra Sennin.

Isso é o que acontece com o Modo Eremita.

Essa técnica você deve dominar a Energia da Natureza, e assim criar Chakra Sannin, podendo aumentar drasticamente sua força, sendo assim seus golpes são muito mais poderosos que o normal.

Modo Eremita é uma técnica, aonde apenas o Fukasaku pode explicar, sendo assim para ter ela precisa ser treinando pelo Fukasaku.

• Modo Eremita lhe concede +10 em todos os Atributos.

Organizações

Akatsuki

Akatsuki é uma organização criminosa secreta composta por 10 membros, todos eles ninjas que traíram suas vilas e que são extremamente fortes, sendo listados no Bingo's Book como rank S. s membros da Akatsuki são também conhecidos pela sua vestimenta: um manto preto com nuvens vermelhas e chapéus de palha, mas talvez a característica que mais é atribuída aos membros são os anéis que cada um usa,

simbolizando seu Deus, que seriam demônios da mitologia japonesa e ainda as faixas de sua respectiva vila, com um corte bem ao centro, mostrando assim serem traidores.

Como se torna um Membro da Akatsuki

Para se torna um Membro da Akatsuki você deverá ter a Desvantagem Má Fama, estar no Bingo Book como um dos criminosos mais procurados (Rank S) e obviamente ser Nukenin . Deverá ainda ter a provação do Líder (Se tiver na sua mesa) ou a aprovação do Mestre. E Passar por um teste decidido pelo Líder ou Mestre.

Vantagens: Genialidade, Boa Fama (apenas para os membros da Akatsuki).
Desvantagem: Má Fama X2

7 Espadachins da Névoa

Grupo de sete ninjas da Vila Oculta da névoa, Kirigakue no Sato. Eles carregam grandes espadas. São todos Jounins de máximo nível,são a elite ninja da Névoa.

Como se torna um 7 Spadachins da Névoa

Para se torna um 7 Spadachins da Névoa, deve ser do País da Névoa, ter uma força absurda para empunha lar uma das espadas (F20) e a Desvantagem Má Fama. Deverá ter a aprovação do Líder ou Mestre. E Passar por um teste decidido pelo Líder ou Mestre.

Vantagem: Arma Especial (Ataque Especial, Veloz, Retornável, Vorpal)
Desvantagem: Má Fama X2

Bijuu

Os Bijuu's são criaturas grandes e ferozes, e portadoras de uma quantidade enorme de Chakra. Devido ao seu grande poder, são úteis no campo de batalha. Muitas guerras já foram iniciadas contra, e por causa, destas bestas. Sendo um Bijuu te dão +10 em todos os Atributos sendo que quando liberados lhe dão um total de +25 em todos os Atributos. E também tem o direito de usa seus elementos citados nas suas descrições.

O que cada Bijuu irá dá alem desses Atributos é o próprio Mestre que decide.

Lista de Bijuu

Uma Cauda

Nome: Shukaku de Uma Cauda
Animal: Tanuki
Características: Possui a habilidade de controlar o Fuuton, e principalmente a Suna. Quando o Jinchuuriki entra em um sono profundo, ou dorme, o Ichibi no Shukaku começa a dominar a sua consciência, apagando assim toda sua personalidade, com isso, como o Jinchuuriki não dorme ele aos poucos enlouquece. Ichibi no Shukaku desperta completamente quando o Jinchuuriki, após completar a sua transformação, entra em um estado de sonolência, sendo essa a chave para libertar o Ichibi no Shukaku.

Duas Caudas

Nome: Nekomata de Duas Caudas
Animal: Nekomata
Características: Possui a habilidade de controlar as chamas (Jutsus Katon), concentrando-as em sua boca e posteriormente lançando-as em rajadas, também é capaz de controlar o calor ao seu redor criando um clima seco e quente, fazendo assim com que toda água por perto evapore.

Três Caudas

Nome: Sanbi de Três Caudas
Animal: Kappa
Características: Suas habilidades são desconhecidas, mas pode-se especular que possa se utilizar Jutsus Suiton já que estava livre na costa oceânica.

Quatro Caudas

Nome: ????
Animal: Desconhecido
Características: É capaz de fazer combinações de elementos. Fisicamente parece com uma galinha junto a uma cobra, sendo a parte inferior uma cobra e a parte superior uma galinha. Ele vive no deserto como um escorpião.

Cinco Caudas

Nome: ?????
Animal: Desconhecido
Características: Representa o cão branco, e cada cauda representa um elemento : vento , terra , água , fogo e luz . Este Bijuu é capaz de misturar elementos e provocar desastres naturais. Ela também é conhecida por deusa das ilusões.

Seis Caudas

Nome: ??????
Animal: Desconhecido
Características: De acordo com a mitologia Japonesa, ele parece ser um dragão dourado com seis caudas. Ele representa o deus do Trovão.

Sete Caudas

Nome: ???????
Animal: Desconhecido
Características: Ele é o deus da terra, de acordo com o tamanho ele é o menor dos Bijuus. Ele é azul, e é profissional em camuflagens. As suas habilidades são em controlar a terra e transformar-se em qualquer coisa.

Oito Caudas

Nome: Hachibi
Animal: Ushi-Oni
Características: Trata-se de uma espécie de Touro Gigante com oito caudas, sendo essas oito Tentáculos de uma espécie de cefalópode.

Nove Caudas

Nome: Kyuubi no Yoko
Animal: Kitsune
Características: O Bijuu mais poderoso possui recuperação acelerada, energia incomparável e acesso ao enorme chakra do bijuu, o chakra é infinito.

Obs: Os Bijuu desconhecido podem ter suas características criado pelo próprio jogador, dês que tenha bom senso do seu poder.

Jinchuurikis

O jinchuuriki é a denominação que se dá ao hospedeiro de um Bijuu. São pessoas que têm bestas seladas em seus corpos e mais frequentemente logo após ao nascimento, já que o corpo humano ainda não adquiriu resistência à demônios. São temidos pela sociedade, que acredita que a personalidade da besta possa tomar conta da pessoa.

Como se torna um Jinchuuriki

Para se torna um Jinchuuriki você tem que pagar 25 pontos para se torna o Jinchuuriki. Lembrando que também você pode fazer uma bela história para ser um Jinchuuriki.

Contato

Para aqueles que querem tirar duvidas disponibilizarei o meu E-mail que é:
lucas_motta_correa@hotmail.com

Qualquer duvida só adiciona que o farei o Maximo possível para resolvê-la

Créditos

· Para mim por adaptar mais um pouco. Lucas Motta Correa.

· Aos (vários) sites que, mesmo involuntariamente cederam imagens e conteúdos para essa adaptação. Como:

· Narutoproject.com

· Naruto.com.br

· Narutototal.info

· Entre Outros Sites...

· Ao Manual Defensores de Tóquio 3ª Edição Revisado Turbinado e Ampliado.

Agradecimentos

• Aos (vários) sites que, mesmo involuntariamente cederam imagens e conteúdos para essa adaptação.

• A Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J. M. Trevisan e Marcelo Del Debbio, pelos excelentes trabalhos na revista Dragão Brasil, e principalmente pelos conteúdos de 3D&T.

• Ao pessoal que joga e se diverte com o 3D&T.

• Ao pessoal que gosta de Anime, e que apartir de agora irão jogar esse RPG de Naruto.

• Ao meu grupo

• E a mim Lucas Motta Correa

Copyright ©